Темный Закон

Ночь. Это время, когда барьер между нашим миром и миром иным истончается настолько, что можно заглянуть сквозь нее. По ночам в Токио происходят странные и пугающие вещи. Ровно неделю назад загадочный феномен нарушил течение энергии Ци в городе, образовав множество аномалий и наделив некоторых молодых людей сверхъестественными способностями. Как они распорядятся ими? И что за тайны и ужасы таит эта ночь?

«Темный Закон» - это ролевая игра про японских старшеклассников, волею Судьбы обретших сверхъестественную силу и втянутых в бесконечную битву за Токио.

Земля Богов

География Японии

Япония расположена на островах - четырех больших (*Кюсю*, *Хонсю*, *Сикоку* и *Хоккайдо*) и множестве (около 6800) мелких. Япония делится на 8 районов, 47 префектур и 3300 муниципальных образований.

Территория современной Японии заселялась на протяжении всей ее **истории**. При этом в течение долгого времени Япония была раздроблена и отдельные части страны жили самостоятельной жизнью. Нельзя также забывать, что Япония расположена в нескольких климатических поясах.

Все это обеспечивает значительное климатическое, природное и культурное разнообразие страны. Каждый район и каждая префектура отличается от других достопримечательностями, кухней, диалектом японского языка. На этой странице мы расскажем об особенностях каждого из восьми районов страны.

Столицами префектур, кроме особо указанных случаев, являются одноименные города.

Район Хоккайдо

Район *Хоккайдо* состоит из одной одноименной префектуры и занимает самый северный из больших японских островов, который носит это же название. Столица префектуры - город *Саппоро*.

Хоккайдо - самая северная японская префектура. Здесь самые холодные зимы в Японии. Средняя зимняя температура на Хоккайдо - минус 6°. Летом, однако, средняя температура около 25°.

Население префектуры - около 6 млн. человек. Остров соединен с Хонсю 54-километровым подводным туннелем *Сейкан*.

Экономика Хоккайдо основана на сельском хозяйстве. Только здесь в Японии в промышленных количествах выращивают овощные культуры - картофель и лук, а также разводят молочных и мясных коров и овец. В других частях Японии луга быстро зарастают джунглями.

Другая важная отрасль - рыболовство. Север Хоккайдо чрезвычайно богат редкими и деликатесными видами рыб и морских растений и животных.

Хоккайдо - важный центр "природного" туризма. Многие японцы приезжают на остров, чтобы полюбоваться лугами и полями летом и покататься на лыжах зимой.

Район Тохоку

Район *Тохоку* расположен на севере острова *Хонсю* и включает в себя шесть префектур: *Аомори*, *Ивате* (столица - *Мориока*), *Мияги* (столица - *Сендай*), *Акита*, *Ямагата* и *Фукусима*.

Население района - около 10 млн. человек.

Как и Хоккайдо, район Тохоку сравнительно холоден. Его экономика также основана на сельском хозяйстве, на сей раз - на выращивании риса и фруктовых культур.

Множество туристов привлекают как дубравы Тохоку, так и многочисленные красочные фестивали, которые проводятся в его крупнейших городах.

Район Тюбу

Район *Тюбу* расположен в центре острова Хонсю и включает в себя девять префектур: две со стороны Тихого океана - *Сидзуока* и *Аити* (столица - *Нагоя*), три горные префектуры - *Яманаси* (столица - *Кофу*), *Нагано* и *Гифу*, и четыре префектуры со стороны Японского моря - *Фукуи*, *Исикава*, *Тояма* и *Ниигата*.

Население района - около 21 млн. человек.

Префектура Аити славится своей машиностроительной промышленностью, префектура Сидзуока - традиционным японским сельским хозяйством.

Горные префектуры района Тюбу славятся своими овощами и производством высокоточной техники - видеокамер, часов и так далее.

Префектура Ниигата известна своими рисовыми плантациями. Все четыре префектуры, расположенные со стороны Японского моря, развивают традиционную японскую промышленность - производство бумаги, текстиля и так далее.

Район Канто

Район *Канто* расположен на востоке острова Хонсю и включает в себя столичную префектуру *Токио* и еще шесть префектур: *Ибараки* (столица - *Мито*), *Тотиги* (столица - *Уцуномия*), *Гумма* (столица - *Маэбаси*), *Сайтама* (столица - *Урава*), *Тиба* и *Канагава* (столица - *Иокогама*).

Население района - около 40 млн. человек.

Район Канто - индустриальный, правительственный и учебный центр страны. Здесь находятся почти все правительственные учреждения, крупнейшие университеты, а также множество заводов и предприятий. Также, впрочем, здесь развито сельское хозяйство.

Район Кинки (Кансай)

Район *Кинки* расположен на западе острова Хонсю и включает в себя семь префектур: *Миэ* (столица - *Цу*), *Сига* (столица - *Оцу*), *Нара*, *Вакаяма*, *Киото*, *Осака* и *Хёго* (столица - *Кобе*).

Население района - около 23 млн. человек.

Район Кинки - бывший политический и экономический центр страны. Здесь расположены две древние столицы Японии - Киото и Нара, до сих пор представляющие поэтому огромный интерес для туристов.

Экономический центр района - город Осака, еще в древние времена ставший важным торговым и индустриальным центром страны. Основные отрасли его промышленности - кораблестроение и выплавка стали.

В центре района Кинки находится крупнейшее в Японии озеро *Бива*.

Местные жители разговаривают на диалектах *канто-бэн* и *кансай-бэн,* в то время как основным для Японии является токийский диалект (канто-бэн).

В целом, кансайцы считаются более практичными и раскованными, чем кантосцы.

Район Тюгоку

Район *Тюгоку* расположен на западе острова Хонсю и включает в себя пять префектур: префектуры *Окаяма* и *Хиросима* со стороны внутреннего моря *Сето*, отделяющего Хонсю от острова Сикоку, *Тоттори* и *Симане* (столица - *Мацуэ*) - префектуры, расположенные со стороны Японского моря, и префектуру *Ямагути*, которая граничит с обоими морями.

Население района - около 8 млн. человек.

Вдоль берега моря Сето выстроена мощная химическая и сталелитейная промышленность. Ее центром является город Хиросима, отстроенный заново после знаменитой атомной бомбардировки.

Район делится пополам горами Тюгоку. Та его часть, которая прилегает к Японскому морю, развивает сельское хозяйство и животноводство.

Район Сикоку

Район и остров *Сикоку* делится на четыре префектуры: *Кагава* (столица - *Такамацу*), *Токусима*, *Эхиме* (столица - *Мацуяма*) и *Коти*.

Население района - около 4 млн. человек. Остров соединяется с Хонсю мостом *Сето Охаси* длиной около 12 км.

Климат на острове тропический, поэтому, помимо химической и сталелитейной промышленности, на равнинах Коти выращиваются многочисленные овощные культуры, а в море ловится множество видов тропических рыб.

Район Кюсю

Район и остров *Кюсю* делится на семь префектур: *Фукуока*, *Сага*, *Нагасаки*, *Оита*, *Кумамото*, *Миядзаки*, *Кагосима*. Также в состав этого района входит префектура и остров *Окинава* (столица - *Наха*).

Население района - около 15 млн. человек.

Северный Кюсю - район тяжелой промышленности и выращивания риса. Также на Кюсю множество вулканов, вокруг которых разбиты национальные парки.

Центр туризма и рыболовства на острове - город Нагасаки, один из крупнейших японских портовых городов.

Окинава - самая южная префектура Японии. Этот остров известен своим прекрасным субтропическим климатом и крупной военной базой США, споры о необходимости существования которой продолжаются с самого ее создания.

До конца XIX века на территории Окинавы находилось королевство *Рюкю*, бывшее пересечением дальневосточных торговых путей. Поэтому культура и традиции Окинавы значительно отличаются от культуры и традиций "основной" Японии.

История Японии

В период Яёи (300 г. до н. э. - 250 г. н. э.) на остров Кюсю вместе с эмигрантами из Кореи и Китая пришло кузнечное дело, земледелие и другие технологии того времени.

Первые японские государства начинают складываться в период Яёи (300 г. до н. э. - 250 г. н. Э.) Центром страны ненадолго становится Кюсю.

Позднее центр правления переместился к востоку, на плодородные земли района *Кинай* (ныне - Кансай**)**. Страна начала объединяться под властью племени *Ямато*, правившего в одноименной провинции (ныне - префектура *Нара*). Традиционно начало правления первого императора *Дзимму* относят к 660 году до н.э. Однако современные историки датируют основание династии Ямато серединой первого века до н.э.

Период Ямато (300 - 710)

В основном страна была объединена под властью императора к 300 году н.э. От него отсчитывается период Ямато (300 - 710).

Император правил, живя в столице. Она, в свою очередь, переезжала вместе с каждым новым правителем - обычай запрещал императору жить там, где находилась могила его предшественника.

Со временем реальная политическая власть оказалась в руках могущественного клана *Сога*, а императору осталась только роль верховного жреца синтоизма. Такая ситуация сохраняется в Японии по сей день - император исполняет важнейшие религиозные обряды, а политическая власть находится в руках министров, сёгунов, парламента и так далее.

В период Ямато Япония простиралась от острова Кюсю до полей Киная, но еще не включала районы Канто и Тохоку. Она также контролировала небольшую часть юга Кореи. Благодаря этому обстоятельству и дружеским отношениям с корейским государством *Пэкчё* влияние Китая и Кореи в стране росло. Даже когда в 662 году Япония полностью потеряла свои позиции на Корейском полуострове, влияние материковых государств осталось достаточно сильным.

Буддизм был привезен в Японию между 538 и 552 годами. Новая религия приветствовалась частью правящего класса. Однако жреческая синтоистская аристократия всячески препятствовала распространению учения Дхармы. Поэтому введение буддизма сопровождалась конфликтами и даже несколькими войнами.

Огромную роль в распространении буддизма сыграл принц *Сётоку-тайси*, регент в период правления императрицы *Суйко*. В 604 году он он написал *"Уложение семнадцати статей"*, в котором проповедовал буддизм и китайские идеалы государственности.

В конце концов буддизм обрел большое количество последователей в высших слоях общества и стал государственной религией. Однако простые крестьяне долго не могли усвоить его сложных догм.

В 645 году *Накатоми-но-Каматари* привел к власти аристократический клан *Фудзивара*, который фактически правил Японией вплоть до прихода к власти в XI веке военных (самурайских) кланов. В том же году были проведены *реформы Тайка*: внедрены китайские схемы устройства государственного аппарата и администрации, все земли были выкуплены государством и поровну разделены между крестьянами, введена новая (по китайскому образцу) система налогообложения.

Тогда же из Китая и Кореи в Японию пришли даосизм, конфуцианство и иероглифика - кандзи.

В 622 году император Тэнти принял *"Кодекс Тэнти"* - первое известное нам по хроникам законодательное уложение в Японии.

Периоды Нара и Хэйян (710 - 1185)

В 710 году первая постоянная столица Японии была основана в городе *Нара*. Новый город был построен по образцу китайской столицы.

В Наре были сооружены самые большие в стране буддийские монастыри и храмы. Вскоре их политическое влияние настолько усилилось, что ради сохранения власти императора столица была перенесена в 784 году в город *Нагаока*, а в 794 году - в *Хэйан* (Киото), где и оставалась на протяжении тысячи лет.

Одним из характерных признаков периодов Нара и Хэйан был уход от слепого копирования Китая и подъем национального самосознания. Даже когда влияние Китая было еще сильно, многие из привезенных извне идей и учреждений были "японизированы": к примеру, было создано несколько дополнительных министерств, ведавших специфически японскими нуждами.

В искусстве также росла популярность национальных культурных традиций. Разработка азбук "кана" сделала возможным создание литературных произведений на японском языке.

В период Хэйан набрало силу несколько новых буддийских школ, заимствованных из Китая, но прошедших "японизацию".

Упор в реформах Тайка был сделан на новую систему управления землей и налоговую систему, однако нововведенные высокие налоги вынуждали обедневших крестьян продавать свои наделы и становиться арендаторами у крупных землевладельцев. Кроме того, многие аристократы и буддийские монастыри добились разрешения не платить налоги. В результате доходы государства постоянно снижались, и через несколько веков власть фактически перешла из рук императора в руки крупных независимых землевладельцев.

Клан Фудзивара в течение нескольких веков периода Хэйан контролировал политическую ситуацию в стране, выдавая девушек из своего рода замуж за императоров и занимая все больше постов в Киото и провинции. Влияние клана достигло апогея в 1016 году, когда *Фудзивара Митинага* стал регентом (*кампаку*).

В результате господства Фудзивара в правительстве постоянно оказывались неспособные к управлению люди. Власть уже не могла поддерживать порядок в стране, поэтому многие землевладельцы нанимали самураев для защиты своей собственности. Влияние военных неуклонно росло, особенно в Восточной Японии.

Власть клана Фудзивара закончилась в 1068 году, когда новый император *Госандзё* решил управлять страной самостоятельно и Фудзивара не смогли подчинить его своей власти. В 1086 году Госандзё отрекся от престола и стал монахом, но продолжал править страной из монастыря. Началась эпоха *инсэй* ("императоров-иноков"). Императоры-иноки оказывали политическое влияние вплоть до 1156 года, когда Японию возглавил *Тайра Киёмори*.

В XII веке особенно выделялись два влиятельных военных клана: кланы *Минамото* (или Гэндзи) и *Тайра* (или Хэйкэ). Тайра заняли множество государственных постов во время правления клана Фудзивара. С другой стороны, клан Минамото приобрел большой военный опыт, завоевав для Японии часть земель на севере острова Хонсю в ходе *Девятилетней* (1050 - 1059) и *Трехлетней* (1083 - 1087) войн.

После *восстания Хэйдзи* (1159 г.), битвы за власть между двумя кланами, Тайра Киёмори возглавил страну и правил ею с 1168 по 1178 год, полностью подчинив себе императора. Основными противниками Тайра были клан Минамото и буддийские монастыри. Последние создали целые армии монахов-бойцов, которые постоянно нарушали общественное спокойствие смутами и междоусобными войнами.

После смерти Киёмори кланы Тайра и Минамото в ходе борьбы за власть развязали *войну Гэмпэй* (1180 - 1185). Клан Минамото одержал победу, и страну возглавил *Минамото Ёритомо*.

Период Камакура (1185 - 1333)

В 1192 году, после нейтрализации всех своих потенциальных противников, включая некоторых членов семьи, Ёритомо был провозглашен сёгуном (военным правителем). Новое правительство было основано в его родном городе *Камакура*. Сёгунат был организован проще, чем правительство по китайскому образцу, а потому работал намного эффективнее.

Со смертью Ёритомо в 1199 году начались войны между сёгунатом Камакура и императорским двором в Киото. Эта борьба за власть прекратилась только во время смуты *Дзёкю* 1221 года, когда войска сёгуна наголову разбили армию императора.

Правители (*сиккэн*) из клана *Ходзё* в Камакуре взяли Японию под свой контроль. Перераспределяя земли, захваченные во время переворота, они заручились расположением всех влиятельных людей страны. Император и остатки правительства в Киото полностью потеряли власть над Японией.

Влияние Китая сохранялось и в период Камакура. Появились новые буддийские течения: учение *Дзэн* (привезено из Китая в 1191 году) приобрело большое число последователей среди самураев, лидирующего класса того времени. Другая буддийская школа - радикальная и нетерпимая *секта Лотосовой Сутры* - была основана монахом *Нитирэном* в 1253 году. Впоследствии ее переименовали в *секту Нитирэн*. Ее отличали враждебное отношение к другим буддийским учениям и ярко выраженный национализм.

В 1232 году был принят *"Дзёэй Сикимоку"* ("Свод законов"). Он установил особую значимость верности господину и предназначался для борьбы с падением нравственности и дисциплины. Клан Ходзё контролировал всю страну, и любая попытка мятежа немедленно пресекалась.

Сёгуны оставались в Камакуре и не имели особой власти, а их представители находились в Киото и Западной Японии. Губернаторы и полиция жестко держали в руках власть в провинции. Регенты клана Ходзё смогли обеспечить несколько десятилетий мира и экономического процветания, пока Японии не начали угрожать внешние враги.

В 1259 году монголы завоевали Китай и начали "интересоваться" Японией. Они послали правительству Камакура несколько письменных ультиматумов, но японцы не были намерены сдаваться без боя.

В 1274 году монголы предприняли первую попытку завоевать остров Кюсю. Однако после нескольких часов боя флотилия была вынуждена отступить - начался сильнейший шторм. Эта буря спасла Японию, так как у японцев не было шансов против огромной и хорошо вооруженной монгольской армии.

После основательных приготовлений японцы были способны противостоять второй интервенции монголов в 1281 году. Однако снова захватчики были вынуждены отступить из-за плохой погоды. Остров Кюсю готовился и к третьему нападению, но у монголов к тому времени появилось слишком много проблем на континенте, чтобы продолжать думать о завоевании Японии.

Результаты многолетних военных приготовлений были губительны для правительства Камакура, так как не приносили прибыли и требовали больших расходов. Сражавшиеся за регентов влиятельные военачальники ждали наград и пожалований, но казна была пуста. Именно финансовые проблемы и стали важнейшими из причин падения правительства Камакура.

Период Муромати (1333 - 1573)

К 1333 году влияние регентов Ходзё упало настолько, что император *Годайго* смог восстановить прежнюю власть императора и сместить сёгунат Камакура. Однако возрожденные во время *Реставрации Кэмму* (1334 год) имперские министерства долго не просуществовали из-за устаревшего государственного аппарата, а некомпетентные министры не нашли поддержки среди могущественных землевладельцев.

Асикага Такаудзи, ранее сражавшийся вместе с императором, восстал против двора и завоевал Киото в 1336 году. Годайго бежал на юг в *Ёсино* и основал там *Южный двор*. В то же время в Киото взошел на престол другой император. Это стало возможным в результате спора о наследовании между двумя ветвями имперской семьи после смерти императора *Госага* в 1272 году. В 1338 году Такаудзи сам назначил себя сёгуном и основал в Киото новое правительство. Район *Муромати*, где с 1378 года находились правительственные здания, дал название всему историческому периоду.

Два императорских двора (Южный и Северный) просуществовали в Японии более полувека. Они вели бесконечные войны друг против друга. Обычно Северный двор оказывался сильнее, но все же Южному двору удалось несколько раз ненадолго захватить Киото. Южный двор окончательно сдался в 1392 году, и страна снова объединилась под властью императора и сёгунов Асикага.

В период правления сёгуна по имени *Асикага Ёсимицу* (1368 - 1408) сёгунат Муромати еще мог контролировать центральные провинции, но потерял свое влияние на остальных землях. Ёсимицу установил хорошие торговые связи с Китаем династии Мин. Внутренний валовой продукт рос за счет развития сельского хозяйства и новой, более эффективной схемы наследования. Как следствие, развивалась торговля, появлялись новые города и социальные группы.

В течении XV и XVI вв. влияние сёгунов клана Асикага и правительства в Киото практически свелось к нулю. Новыми игроками на политической сцене периода Муромати стали небольшие кланы воинов-землевладельцев - *"дзи-самураи"*. Начав объединяться, они быстро превзошли по силе губернаторов и полицию, а некоторые распространили свое влияние на целые провинции. Этих новых феодалов называли *"даймё"*. Они поделили между собой Японию и несколько десятков лет безостановочно сражались друг с другом (период *Сэнгоку Дзидай* - "Гражданских войн").

Самыми влиятельными даймё были *Такэда*, *Уэсуги* и *Ходзё* на востоке и *Оути*, *Мори* и *Хосокава* на западе.

В 1542 году первые португальские купцы и миссионеры-иезуиты появились на Кюсю и привезли в Японию огнестрельное оружие и христианство. Иезуит *Франциск Ксавье* приехал в Киото с миссией в 1549-1550 годах. Многие даймё приняли христианство, так как были заинтересованы в развитии торговых отношений с заокеанскими странами (в первую очередь речь шла о закупках оружия). Миссия на Кюсю успешно расширяла свое влияние.

В середине XVI века даймё все чаще и чаще стремились получить власть над всей страной. Самым везучим из них оказался *Ода Нобунага*.

Период Адзути Момояма (1573 - 1603)

В 1559 Ода Нобунага получил в управление провинцию *Овари* (район современного города Нагоя). Как и многие другие даймё, он мечтал объединить Японию. Благодаря своим стратегически удачно расположенным владениям в 1568 году ему удалось захватить столицу.

Обосновавшись в Киото, Ода продолжил уничтожать своих врагов. Против него были некоторые воинственные буддийские школы, особенно секта *Икко*, которая фактически правила несколькими провинциями. В 1571 г. Ода полностью разрушил монастырь *Энрякудзи*. Его противостояние с сектой Икко продолжалось до 1580 года. Одновременно с этим в 1573 году Ода сверг сёгунат Муромати.

Нобунаге крупно повезло с двумя его самыми опасными противниками на востоке: *Такэда Сингэн* и *Уэсуги Кэнсин* умерли, не успев сразиться с войсками Нобунаги. После смерти Сингэна Ода разбил клан Такэда в битве при *Нагасино* в 1575 году, активно используя огнестрельное оружие, купленное у европейцев.

В 1582 году генерал *Акэти* убил Оду и захватил его замок *Адзути*. Однако власть Нобунаги унаследовал *Тоётоми Хидэёси*, сподвижник покойного, разгромивший войска Акэти. Хидэёси быстро уничтожил своих противников. Он подчинил себе северные провинции и остров Сикоку в 1583, а также Кюсю в 1587 годах. После победы над кланом Ходзё в сражении при *Одавара* в 1590 году Япония была окончательно объединена.

Стараясь установить контроль над всей страной, Тоётоми Хидэёси разрушил множество замков, выстроенных по всей стране во времена гражданских войн. В 1588 году он конфисковал все оружие у крестьян и монахов в ходе так называемой *"Охоты за мечами"*. Он запретил самураям заниматься земледелием и заставил их переселиться в города. Введение четких границ между классами усилило контроль правительства над народом. К тому же, в 1583 году началась ревизия всех земель государства, а в 1590 году была проведена перепись населения. Тогда же было завершено строительство огромного замка Тоётоми в городе *Осака*.

В 1587 г. Хидэёси своим указом изгнал всех христианских миссионеров. Однако францисканцы в 1593 году смогли вернуться в Японию, а иезуиты сохранили свои позиции на западе страны. В 1597 году Хидэёси усилил преследование христианских миссионеров, запретил менять веру и, в качестве предупреждения, казнил 26 францисканцев. Он считал, что христианская церковь может помешать установлению полного контроля над обществом; к тому же, многие иезуиты и францисканцы совершенно нетерпимо относились к традиционным религиям: синтоизму и буддизму.

Следующей целью Хидэёси после объединения страны был захват Китая. В 1592 году армия Японии вторглась в Корею и за несколько недель оккупировала Сеул, однако уже в следующем году была разбита армией Китая. Хидэёси упорствовал и не сдавался до последнего поражения и вывода войск из Кореи в 1598 году. В том же году он умер.

Период Эдо (1603 - 1867)

Токугава Иэясу, сподвижник Тоётоми Хидэёси и Оды Нобунаги, взял власть в свои руки как наиболее влиятельный человек в Японии. Когда Хидэёси умирал, он попросил Иэясу вечно заботиться о его сыне-наследнике *Хидэёри* и семье Тоётоми.

Разумеется, Токугава нарушил свое обещание и не поддержал наследника Хидэёси, так как хотел править Японией сам. В битве при *Сэкигахара* в 1600 году Иэясу разбил сторонников Хидэёри и других своих противников с запада. Таким образом он получил неограниченную власть над страной. В 1603 году властью императора Иэясу был провозглашен сёгуном. Он основал свое правительство в *Эдо* (ныне - Токио). Сёгунат Токугава правил Японией на протяжении 250 лет.

Иэясу строго контролировал всю страну. Он умело распределил землю между даймё: наиболее верные вассалы (те, кто поддерживал его еще до битвы при Сэкигахара) получили стратегически более важные участки.

Для полного контроля над обществом в период Эдо была создана система из 5-ти классов: на вершине социальной пирамиды стояли самураи, затем шли крестьяне, ремесленники и купцы. Парии-*бакурамины* занимавшиеся "грязной" по буддийским канонам работой, образовывали самый дискриминированный, пятый класс. Гражданам страны запрещалось менять свой социальный статус.

Сёгун Иэясу продолжал развивать международные торговые отношения. Он установил торговые связи с Англией и Священной Римской Империей. В то же время в 1614 году он добился полного запрещения христианства, чтобы предотвратить опасное влияние извне.

После уничтожения клана Тоётоми в 1615 году и взятия Осаки Иэясу и его наследники практически не имели противников, и период Эдо можно назвать временем мира. Воины (самураи) обучались не только боевым искусствам, но и литературе, философии,

искусству. Дзэн-буддизм и неоконфуцианство распространяли среди них принципы самодисциплины, морали и преданности.

В 1633 году сёгун Иэмицу запретил дальние плавания и почти полностью изолировал Японию в 1639 году, ограничив связи с внешним миром торговлей с Китаем и Голландией через порт города Нагасаки. Были запрещены все иностранные книги.

Благодаря изоляции улучшалось качество местной сельскохозяйственной продукции, развивался внутренний рынок, процветала культура. Среди городского населения набирали популярность такие формы искусства, как театр *кабуки* и *укиё-э* - картинки на бытовые темы.

Правительство Токугава оставалось стабильным на протяжении веков, однако со временем его положение становилось все более шатким. Купечество развивалось настолько быстро, что вскоре многие самураи стали от него финансово зависеть. В результате классовые различия между купцами и самураями сглаживались, а могущество последних постепенно приходило в упадок. К тому же, высокие налоги и голод послужили причиной роста числа восстаний крестьян.

В 1720 году был снят запрет на иностранную литературу, и в Японии распространились новые философские учения из Китая и Европы.

В конце XVIII века начало нарастать давление со стороны остального мира. Сначала Россия безуспешно попыталась установить торговые отношения с Японией. Ее примеру в XIX веке последовали европейские государства и США.

Американскому офицеру, коммодору *Пэрри*, в 1853 и 1854 годах силой удалось заставить японское правительство открыть несколько портов для морской торговли, однако внешние торговые отношения все равно оставались незначительными до *Реставрации Мэйдзи* в 1868 году.

Действия Перри породили волну антизападных настроений и критики в отношении сёгуната Токугава, а так же рост движения в поддержку реставрации императорской власти.

Антизападное и проимперское движение *"Сонно Дзёи"* ("Да здравствует император! Смерть варварам!") широко распространилось среди самураев провинций *Тёсю* и *Сацума*. Более сдержанные политики, впрочем, поняли значение достижений науки и военного искусства Запада и предпочли открыть Японию внешнему миру. Вскоре и консерваторы, после нескольких битвах с европейским и американским флотами, также осознали преимущества новых технологий.

Период Мэйдзи (1867 - 1912)

В 1867-1868 годах правительство Токугава под давлением военных ушло со сцены, и власть императора Мэйдзи была восстановлена.

После Реставрации император покинул Киото и переселился в новую столицу - Токио. Политическая власть перешла из рук сёгуната Токугава в руки небольшой группировки знати и бывших самураев.

Новая Япония решительно начала догонять Запад в экономическом и военном отношениях. Масштабные реформы прошли по всей стране Границы между социальными классами, созданными сёгунатом Токугава, были стерты. Наиболее недовольны этой реформой были самураи, потому что потеряли все свои привилегии. Также были провозглашены гарантии прав человека, например, в 1873 году была объявлена свобода религии.

Ради стабилизации нового правительства все прежние феодалы-даймё должны были вернуть свои земли императору, получив взамен солидные денежные компенсации. Этот процесс завершился к 1870 году. Затем страна была поделена на префектуры.

Система образования реформировалась сначала по французскому, а затем по германскому образцу. Было введено обязательное начальное образование. Примерно после 20-30 лет интенсивной "западизации" правительство прислушалось к консерваторам и националистам: в программах образовательных учреждений был сделан упор на изучение и почитание конфуцианства и синтоизма (включая культ императора).

Для Японии было чрезвычайно важно сравняться в военном отношении с империалистическими государствами. Ведь, как и другие азиатские страны, Японию вынуждали подписывать невыгодные соглашения силой. Была введена всеобщая воинская повинность, сухопутная армия была реорганизована по образцу прусских войск, а флот - по образцу британских ВМС.

Ради ускорения преобразования Японии из сельскохозяйственной страны в индустриальную часть студентов отправилась на Запад изучать науки и языки, а для обучения остальных были приглашены иностранные преподаватели. Огромные средства были вложены в развитие транспорта и средств связи. Правительство поддерживало развитие бизнеса и промышленности, особенно монополий-*дзайбацу*, японских олигархий.

Огромные бюджетные траты привели к финансовому кризису середины 1880-х, за которым последовала реформа денежной системы и учреждение Банка Японии.

До Второй мировой войны быстрее всего развивалась текстильная промышленность. Условия труда на фабриках были плохими, а появившиеся либеральные и социалистические движения безжалостно подавлялись правящей группировкой Гэнро, состоявшей из ближайших сподвижников императора - новых японских "олигархов".

Япония получила свою первую Конституцию в 1889 году. Появился парламент, но император сохранил свою независимость: он стоял во главе армии, флота, исполнительной и законодательной власти. Однако основная политическая власть осталась в руках членов Гэнро - император Мэйдзи соглашался с большинством их действий. Политические партии пока не имели достаточного влияния, в первую очередь - из-за постоянных внутренних раздоров.

Конфликт между Китаем и Японией из-за раздела сфер влияния в Корее привел к Японо-китайской войне 1894-1895 годов. Японцы победили и захватили Тайвань, но западные государства вынудили их вернуть остальные завоеванные территории Китаю. Это заставило японскую армию и флот ускорить перевооружение.

Новый конфликт интересов в Китае и Манчжурии, на этот раз с Россией, привел к Русско-японской войне 1904-1905 годов. Япония выиграла и эту войну, увеличив свою

территорию и приобретя международное уважение. Позднее Япония усилила свое влияние в Корее и присоединила ее в 1910 году. Эти военные успехи привели к небывалому подъему национализма.

В 1912 году император Мэйдзи умер. Эра правления Гэнро завершилась.

Милитаризм и Вторая мировая война

Во время правления слабого императора *Тайсё* (1912 - 1926) политическая власть постепенно переходила от олигархов из Гэнро к парламенту и демократическим партиям. В Первую мировую войну Япония присоединилась к Антанте, но в сражениях с германскими войсками в Восточной Азии сыграла весьма незначительную роль.

После войны экономическая ситуация в Японии ухудшилась. Великое землетрясение в Канто 1923 года и Всемирный экономический кризис 1929 года поставили страну на край пропасти.

Одним из путей решения проблем Японии была территориальная экспансия: после войны западные страны имели колонии по всему миру.

В 1930-е годы военные установили почти полный контроль над правительством, в то же время сохраняя независимость от него. Их политические враги были убиты, коммунизм преследовался. Идеологическая обработка и цензура в образовании и средствах массовой информации были ужесточены. Позднее офицеры армии и флота заняли много важных правительственных кабинетов и даже пост премьер-министра.

Главной целью экспансии Японии был Китай. Ранее японское правительство вынуждало Китай совершать экономически и политически невыгодные для него действия. К тому же, много японцев ранее эмигрировали в Китай, особенно в Манчжурию.

В 1931 году японская армия оккупировала Манчжурию. На следующий год марионеточное государство *Манчжоу-го* было объявлено протекторатом Японии. В том же году японские ВВС начали бомбить Шанхай, якобы защищая японцев, живущих в Китае, от антияпонского движения.

В 1933 году Япония вышла из Лиги Наций из-за военных действий в Китае.

В июле 1937 года началась Вторая японо-китайская война. Небольшой инцидент перерос в полномасштабные военные действия, причем армия действовала независимо от более умеренного правительства Японии.

Японские войска полностью оккупировали побережье Китая. Однако китайское правительство не сдавалось, и война продолжалась до 1945 года.

Следующим шагом Японии было завоевание Юго-Восточной Азии и установление *"Великого пояса азиатского процветания"*, а также освобождение Северо-Восточной Азии от европейцев. В 1940 году Япония оккупировала французский Индокитай (Вьетнам) и присоединилась к Оси (союзу Германии и Италии). Эти действия ускорили разгорание конфликта между Японией, США и Великобританией, устроивших Японии нефтяной бойкот. Поэтому японское правительство решило захватить голландскую Восточную Индию (Индонезию) - регион, богатый нефтью, рискуя развязать войну с США и Великобританией.

В декабре 1941 года Япония напала на США в *Перл-Харборе* и за полгода распространила свой контроль на огромную территорию - до границ Индии на западе и Новой Гвинеи на юге.

Поворотным пунктом Тихоокеанской войны стала битва при атолле *Мидуэй* в июне 1942 года. Перехватив и расшифровав радиограммы японской армии, военные силы США смогли победить и нанести противнику огромный урон. После этого сражения союзники постепенно отвоевали все захваченные Японией территории.

В 1944 году начались мощные бомбардировки Японии, и в отчаянии японцы начали использовать против союзников летчиков-самоубийц (*камикадзе*). Война была закончена на Окинаве в 1945 году.

27 июля 1945 года союзники предложили Японии подписать Потсдамскую декларацию о капитуляции, угрожая продолжить уничтожение страны. Но военные и не думали сдаваться, даже после того, как США сбросили две атомные бомбы на Хиросиму и Нагасаки 6 и 9 августа, и после объявления Советским Союзом войны Японии 8 августа.

Однако 14 августа более трезвомыслящий император Хирохито принял решение о безоговорочной капитуляции.

Послевоенный период

После Второй мировой войны Япония была полностью разорена. Все крупные города (исключая Киото), промышленность, транспортные и информационные сети были разрушены. Оккупация Японии силами союзников началась в августе 1945 года и закончилась в апреле 1952 года. Операция преимущественно была разработана и проведена силами армии США под командованием генерала Мак-Артура.

Территория Японии после войны напоминала 1868 год - без Курильских островов, занятых Советским Союзом, и островов Рюкю, включая остров Окинава, находящихся под контролем США.

Остатки японской военной машины были уничтожены. В 1948 году был проведен Токийский процесс - аналог Нюрнбергского. Свыше 500 военных офицеров совершили самоубийство сразу после капитуляции Японии, сотни других были приговорены к смерти решениями международного трибунала. Однако император Хирохито не был объявлен военным преступником.

В 1947 году вступила в силу новая Конституция**.** Император утрачивал всю свою политическую и военную власть и становился как бы "символом" государства. Гарантировались всеобщее избирательное право и права человека.

Мак-Артур децентрализовал экономику, раздробив финансовые группы и другие крупные компании, реформировал систему образования и полицию. Земельная реформа устранила крупное землевладение. Кроме того, государство было полностью отделено от синтоизма. Также Японии было запрещено начинать войны и даже иметь свою армию.

Оккупация закончилась с вступлением в силу в 1952 году мирного договора. Вскоре правящая партия консерваторов под руководством премьер-министра Ёсиды провела через парламент закон о предотвращении подрывной деятельности против государства. Десять тысяч человек, обвиненных в симпатии к коммунизму, были смещены с

занимаемых ими постов в правительстве, промышленности и прессе. В 1954 г. были созданы Японские силы самообороны, в том же году прошел масштабный показательный военный парад.

После Корейской войны экономика Японии быстро восстанавливалась. Объем экспорта неуклонно рос. Возникший дисбаланс в торговых отношениях с другими странами, особенно с США, стал в дальнейшем поводом для многочисленных конфликтов.

Подъем экономики укрепил позиции правящей Либерально-демократической партии (ЛДП) и повысил уровень жизни населения. Однако, за все эти достижения пришлось заплатить загрязнением окружающей среды.

Отношения между Японией и Советским Союзом нормализовались в 1956 году, между Японией и Китаем - в 1972 году. В том же году остров Окинава был возвращен Японии (ранее он был оккупирован США).

Топливный кризис 1973 года больно ударил по экономике Японии, зависящей от внешних поставок нефти. Япония отреагировала на это бурным развитием рынка высоких технологий.

В 1980-х Япония продемонстрировала значительные экономические успехи. Однако в начале 1990-х в Японии начался экономический и политический кризис.

Японский календарь

В современной Японии используется григорианский календарь.

Однако в прежние времена официальными были другие календарные системы, которые и сейчас часто используются в церемониальных, астрологических и культурных целях.

В частности, в Японии используются: китайский шестидесятилетний календарь, счет лет по императорам и счет лет от основания Японии.

Китайский календарь

Как известно, в традиционном китайском календаре счет лет ведется по 12 зодиакальным животным или "12 небесным ветвям" (*дзюниси*). Однако параллельно счет идет также по "10 земным побегам" (*дзиккан*) - старшим и младшим символам природных элементов (Дерево, Огонь, Земля, Золото, Вода).

Два цикла как бы вращаются друг напротив друга. Легко посчитать, что каждое сочетание дзюниси и дзиккан повторяется раз в шестьдесят лет. Поэтому шестидесятилетнему юбилею (*канрэки*) в Японии придается особое значение.

Последний цикл "дзюниси-дзиккан" начался в 1984 году.

Год в китайском календаре, как правило, начинается 4 февраля, так как в это время в Китай и Японию начинает приходить весна.

Счет лет по правлениям императоров

Это также китайское изобретение, заимствованное японцами. Каждый император**,** восходя на престол, утверждает девиз (*нэнго*), под которым будет проходить его правление. В древние времена император иногда менял девиз, если начало правления было неудачным, или если он хотел отметить какое-либо важное событие в своей жизни.

В ходе Реставрации Мэйдзи практика изменения девиза во время правления была запрещена. Теперь каждому правлению императора соответствует ровно один девиз.

Начало действия девиза правления считается первым годом нового исторического периода. Все нэнго уникальны, поэтому их можно использовать как универсальную шкалу летоисчисления.

Период *Хэйсэй* ("Мир и спокойствие"), как и правление императора *Акихито*, начался в 1989 году. Соответственно, 2008 год - 20 год периода Хэйсэй.

Счет лет от основания Японии

Во время Реставрации Мэйдзи была введена единая система японского летоисчисления, берущая свое начало в 660 году до н.э., - это легендарная дата основания японского государства императором *Дзимму*. Эта система существовала с древнейших времен, однако с введением системы девизов правления была подзабыта.

По-настоящему эта система использовалась только до конца Второй мировой войны. Сейчас память о ней сохранилась только в системе наименования японской авиационной техники тех лет. Две последние цифры числового обозначения модели самолета соответствовали двум последним цифрам даты принятия этой модификации в строй.

Японское общество

Япония занимает первое место в мире по продолжительности жизни. В настоящее время она составляет около 78 лет для мужчин и 84 лет для женщин, хотя еще в начале 1940-х годов она колебалась в районе 50 лет.

Молодые японцы, заводя семьи, обычно переезжают из дома родителей.

Женятся и выходят замуж японцы обычно лет в 30, когда получают работу, которая может обеспечивать им материальную самостоятельность.

Наиболее состоятельные люди Японии - пожилые, потому что у них большие сбережения, которые практически не на что тратить. Именно по этой причине японцы начинают активно путешествовать по миру уже в преклонном возрасте.

До недавнего времени было принято, чтобы женщина, выходя замуж, увольнялась с работы и становилась домохозяйкой. В настоящее время все больше и больше женщин продолжают работать и делать карьеру и после замужества. Некоторые возвращаются к работе, закончив воспитание детей.

В большей части японских семей не более одного-двух детей. Поэтому общее население Японии в настоящее время сокращается и стареет, поскольку все больше стариков доживает до весьма преклонных лет.

Японские религии

В современной Японии в основном распространены две религии: *синтоизм* и *буддизм*. Также определенной популярностью пользуется христианство и некоторые секты.

Синтоизм

Синтоизм - это древнейшая японская религия. Ее название происходит от слова *"синто"* - "путь богов". В основе ее лежит почитание всевозможным *ками* - сверхъестественным существам. Основные виды ками - это:

- Духи природы (ками гор, рек, ветра, дождя и т.д.);
- Незаурядные личности, объявленные ками;
- Силы и способности, заключенные в людях и природе (скажем, ками роста или репродукции);
- Духи умерших.

В Японии почитают бесчисленное количество ками. В каждой деревне и местности есть местный ками-покровитель. Никакого особенного разделения между ками и обычными людьми нет - есть множество мифов и легенд о браках людей и ками. Смерть осмысляется как переход в мир ками. Ребенок считается воплощением ками-предка (*удзигами*), поэтому в Японии с большим уважением относятся к маленьким детям.

Ками делятся на *Фуку-но-ками* ("добрые духи") и *Магацу-ками* ("злые духи"). Задача синтоиста - призвать побольше добрых духов и помириться со злыми. В принципе, добрые духи могут становиться злыми, если к ним обращаться недолжным образом. Поэтому по всей Японии во множестве храмов и часовен прихожане и священники приносят ками жертвы и молятся о помощи и поддержке. Вообще, все происходящее в мире в синтоизме объясняется индивидуальной волей ками, а не какими-либо законами или Судьбой.

Синтоистский храм состоит из двух помещений - молельного зала (*хайдэн*) и комнаты (*хондэн*), в которой находится предмет, связанный с соответствующим ками. Важной частью храма являются *тории* - П-образные ворота, являющиеся символической границей между миром людей и миром ками. Часто строятся маленькие святилища на исторических и легендарных местах, оборудуются места поклонения у больших древних деревьев, также считающихся жилищами ками.

С развитием имперской системы возникло представление о верховной ками - богине Аматэрасу. Соответственно, возник и культ самого императора. Мифы и легенды об Аматэрасу и ее семье многие годы (до середины XX века) официально считались началом истории Японии.

С момента прихода в Японию буддизма начинается процесс взаимовлияния и взаимопроникновения этих религий. Во многих храмах происходит одновременное почитание ками и будд.

Буддизм

В отличие от синтоизма, японский буддизм разбивается на множество учений и школ. Основой японского буддизма считается учение *Махаяны* ("Большой колесницы") или северный буддизм, противопоставленное учению *Хинаяны* ("Малой колесницы") или

южному буддизму. В Махаяне считается, что Спасение человека может достигаться не только его собственными усилиями, но и помощью уже достигших Просветления существ - *будд* и *бодхисаттв*. Соответственно, раздел между буддийскими школами происходит из-за различных взглядов на то, какие именно будды и бодхисаттвы лучше всего могут помочь человеку.

Так, в основе *амидаизма* или школы *Дзёдо* ("Чистой земли") лежит почитание *будде Амиде* (или *Амитабхе*), повелителю райских земель (собственно, "Чистой земли") на Западе. Основным элементом почитания является постоянное произнесение фразы *"Наму Амида буцу"* ("Слава будде Амиде"). Многие правители Японии пытались уничтожить эту школу, но она все еще остается одним из популярнейших в Японии направлений буддизма.

Во многом очень схожа с амидаизмом секта *Нитирэн*, для которой священной фразой является *"Наму мёхо рэнгэ кё"* ("Слава сутре о Цветке Лотоса Чудесной Дхармы"). Здесь объектом поклонения является сам Будда и *"Сутра Лотоса"* - один из основных для северного буддизма текстов.

Другой буддийской школой является *Миккё* или *эзотерический буддизм*. Ее учение куда более сложно для понимания, но зато ее последователи считаются обладателями невероятных способностей - летать, творить чудеса, сражаться с демонами. Ее священники часто живут отшельниками в горах. Тогда они называются *ямабуси*. Ямабуси также известны как создатели ряда японских школ боевых искусств. Их можно узнать по большим четкам (*нэндзю*) в виде ожерелья на шее и посоху с кольцами (*сякудзё*).

Особняком стоит *Дзэн*. В его основе лежит представление о Спасении исключительно своими силами. Основным методом достижения Просветления считается осознание мироздания, достигающегося за счет размышления над притчами - *коанами*, или моментальное случайное прозрение, вызванное каким-то неожиданным событием (скажем, ударом по спине палкой).

Даосизм

Сам по себе даосизм в Японии никогда особой популярностью не пользовался. Тем не менее, влияние китайских даосских легенд на японскую культуру и литературу весьма значительно.

Основой учения *Дао* считается труд китайского философа *Лао Цзы "Дао дэ дзин"*. Мироздание с точки зрения даосизма существует за счет неизяснимого Дао ("Пути"), движущего и управляющего всем сущим. Следование законам Дао - это путь жизни и блаженства.

Практичные китайцы поняли даосизм как изучение законов природы и мироздания. Даосам - мудрецам, постигшим Дао, приписывалась вечная жизнь и разнообразные магические умения. Именно даосизм породил дальневосточную алхимию, основным интересом которой был не "философский камень" европейских алхимиков, а поиск "эликсира бессмертия". Даосов, достигших бессмертия, называли *"сэннин"*. Считалось, что они, как ямабуси, живут отшельниками в горах. Разнообразные истории о великих даосах пересекли море и стали очень популярны в Японии.

Во многом именно на этих легендах основывается искусство *Оммёдо* ("Путь гармонии Инь и Ян") - японское искусство призвания и управления демонами, предсказания судьбы, астрологии, магического исцеления и так далее.

Христианство

Христианство пришло в Японию в середине XVI века, вместе с католическими миссионерами *Франсиско Хавьера*. Знаменитый японский военачальник и князь Ода Нобунага поддержал христиан и сам принял эту веру, так как нашел в них материальную опору (поставки огнестрельного оружия) для борьбы со своими врагами.

После прихода к власти клана *Токугава* с христианами стали безжалостно бороться. Христианство было запрещено до *Реставрации Мэйдзи* в 1867 году, когда была объявлена свобода совести.

В настоящее время около одного процента населения Японии считают себя христианами. Тем не менее, такой атрибут христианства как "венчание" становится сейчас все более и более популярен, так как оказывается намного дешевле свадьбы по традиционному обряду. Многих из участвующих в христианских обрядах привлекает не религиозная, а эстетическая сторона богослужения. Поэтому неожиданно значительной популярностью в Японии пользуется православие.

Секты

Уже в середине XIX века в Японии начался постепенный кризис традиционных религий. Синтоизм и буддизм перестают отвечать насущным религиозным потребностям многих (особенно молодых) японцев. Поэтому на сцену начали выходить разнообразные "новые секты" разной степени радикализма. Для них характерны безусловный культ Учителей - руководителей сект, упрощение богослужения и вероучения, готовность верующих отдать все, что у них есть (включая жизнь), на благо секты, фанатизм, нетерпимость к другим религиям, вера в скорый Конец Света.

Взаимовлияние религий

В отличие от культур стран Запада, в культуре Японии наблюдается значительное пересечение и взаимовлияние всех ее религий. Несмотря на периодически вспыхивавшие религиозные конфликты и споры (обычно за близость к государственной власти), большую часть времени этим вероучениям приходилось сосуществовать. Особенно близко пересечение буддизма и синтоизма - как уже отмечалось, часто один храм является местом почитания и будд, и ками.

В течение жизни японцы часто отправляют обряды разных религий в разных жизненных ситуациях. Скажем, женятся по христианскому обряду, а хоронят по буддийскому. Это совершенно естественно и не вызывает никаких трудностей. Связано это именно с тем, что религия прежде всего ассоциируется с определенной обрядностью (разного характера, эстетики и стоимости), и японцы просто проявляют завидную практичность.

Японские боги и будды

Боги синтоизма

Богиня Аматэрасу. *Аматэрасу о-миками* - "Великая богиня, освещающая землю", богиня Солнца. Считается священным предком японских императоров (прапрабабушкой первого императора *Дзимму*) и верховным божеством синтоизма**.** Вероятно, первоначально почиталась как существо мужского пола *"Аматэру митама"* - "Дух, сияющий в небе". Мифы о ней являются основой японской мифологии, отраженной в древнейших летописных сводах (VII век) - *"Кодзики"* и *"Нихон сёки"*. Ее главное святилище *"Исэ дзингу"* основано в самом начале истории страны в провинции *Исэ*. Верховной жрицей культа Аматэрасу всегда становится одна из дочерей императора.

Бог Сусаноо-но-Микото. Бог ураганов, Подземного Мира, вод, сельского хозяйства и болезней. Его имя переводится как "Порывистый молодец". Младший брат богини *Аматэрасу*. За ссору с сестрой и прочими членами семьи он был сослан на Землю из Небесного Мира (которое называется *Такамагахара*) и совершил здесь множество подвигов, в частности, убил восьмиглавого дракона *Ямато-но-Ороти*, и их его хвоста достал три символа императорской власти - меч *Кусанаги*, зеркало и яшму. Потом, чтобы примириться с сестрой, он отдал ей эти регалии. Впоследствии стал править Подземным Миром. Его главное святилище находится в провинции *Идзумо*.

Бог Цукиёси. Бог Луны, младший брат богини *Аматэрасу*. После того, как он убил за непочтительность богиню еды и посевов *Укэ-моти*, Аматэрасу не хотела его больше видеть. Поэтому Солнце и Луна никогда не встречаются на небе.

Идзанами и Идзанаги. Первые люди и, одновременно, первые ками. Брат и сестра, муж и жена. Породили все живое и существующее. *Аматэрасу*, *Сусаноо-но-Микото* и *Цукиёси* - дети, порожденные из головы бога Идзанаги после ухода богини Идзанами в Подземное Царство и их ссоры. Сейчас Идзанами почитается как богиня смерти.

Владыка Эмма. Санскритское имя - *Яма*. Бог загробного мира, решающий судьбу всех существ после их смерти. Путь в его владения лежит либо "через горы", либо "вверх, в небеса". В его подчинении находятся армии духов, одна из задач которых - приходить за людьми после смерти.

Бог Райдзин. Бог грома и молнии. Обычно изображается окруженным барабанами (*тайко*) и бьющим в них. Таким образом он создает гром. Иногда он также изображается в облике ребенка или змеи. Кроме грома, Райдзин также отвечает за дождь.

Бог Фудзин. Бог ветра. Обычно изображается с большим мешком, в котором он носит ураганы.

Бог Суйдзин. Бог воды. Обычно изображается в облике змеи, угря, каппы или водяного духа. Поскольку вода считается женским символом, женщины всегда играли главную роль в почитании Суйдзина.

Бог Тэндзин. Бог учения. Изначально почитался как бог неба, но в настоящее время почитается как дух ученого по имени *Сугавара Митидзанэ* (845-943). По вине придворных интриганов он впал в немилость и был удален от дворца. В изгнании он продолжал писать стихи, в которых уверял в своей невиновности. После смерти его разгневанный дух сочли ответственным за целый ряд несчастий и катастроф. Чтобы успокоить разбушевавшегося ками, Сугавара был посмертно прощен, повышен в придворном звании и обожествлен. Тэдзин особо почитается в святилище *Дадзайфу Тэммангу* в префектуре *Фукуока*, а также в своих храмах по всей Японии.

Бог Тосигами. Бог года. В некоторых местах почитается также как бог урожая и вообще сельского хозяйства. Тосигами может принимать вид старика и старухи. Молитвы Тосигами возносятся в канун Нового Года.

Бог Хатиман. Бог военного дела. Под этим именем почитается обожественный император *Одзин*. Хатиман особо почитается в святилище *Уса Натимангу* в префектуре *Оита*, а также в своих храмах по всей Японии.

Богиня Инари. Богиня изобилия, риса и вообще злаковых культур. Часто почитается в облике лисицы. Инари особо почитается в святилище *Фусими Инари Тайся*, а также в своих храмах по всей Японии. Иногда Инари также почитается в мужском варианте, в облике старика.

Семь богов Удачи (*Ситифуку-дзин*). Семь божественных существ, приносящих удачу. Их имена: *Эбису* (покровитель рыболовов и торговцев, бог удачи и трудолюбия, изображается с удочкой), *Дайкоку* (покровитель крестьян, бог богатства, изображается с молотом, исполняющим желания, и мешком риса), *Дзюродзин* (бог долголетия, изображается в виде старика с посохом-*сяку*, к которому прикреплен свиток мудрости, и журавлем, черепахой или оленем, иногда изображается пьющим саке), *Фукурокудзин* (бог долголетия и мудрых поступков, изображается в виде старика с огромной остроконечной головой), *Хотэй* (бог сострадания и добродушия, изображается в виде старика с большим животом), *Бисямон* (бог богатства и процветания, изображается в виде могучего воина с копьем и в полном самурайском доспехе), *Бэнтэн* (или *Бэндзайтэн*, богиня удачи (особенно на море), мудрости, искусств, любви и тяги к знаниям, изображается в виде девушки с *бива* - национальным японским инструментом). Иногда к ним причисляют и *Кисидзётэн* - сестру Бисямона, изображаемую с бриллиантом в левой руке. Почитаются как все вместе, так и по отдельности. Перемещаются они на чудесном Корабле Сокровищ, доверху наполненном всякими богатствами. Их культ очень важен в повседневной жизни японцев.

Четыре Небесных Царя (*Си-Тэнно*). Четыре божества, охраняющие стороны света от вторжения демонов. Они живут во дворцах, расположенных в горах на краях Земли. На востоке - *Дзигоку*, на западе - *Дзотё*, на юге - *Комоку* и на севере - *Бисямон* (один из семи богов Удачи).

Повелитель Драконов Риндзин. Самый сильный и богатый из всех драконов, живет в огромном хрустальном дворце на дне океана, наполненном всяческими богатствами. Он - самое богатое существо в мире. Риндзин почитается как бог морей и океанов под именем *Уми но Ками*.

Есть легенды о том, что Риндзин часто посещал мир людей в человеческом облике, оставив после себя множество детей - прекрасных юношей и девушек с зелеными глазами, длинными черными волосами и способностями к магии.

Будды

Будда Шакьямуни. Или просто *Будда*. Именно в этом перерождении Будда познал Истину и создал свое учение.

Будда Мироку. Санскритское имя - *Матрейя*. Будда будущего. Когда он спустится на Землю, наступит Конец Света.

Будда Амида. Санскритское имя - *Амитабха*. Главный объект поклонения одной из ветвей северного буддизма - амидаизма**.** Будда Западного Края. Согласно легенде, в одном из своих перерождений он, постигнув учение Будды и изучив множество земель и стран, дал 48 обетов, один из которых был построить для всех, обратившихся к нему за помощью, Страну Чистой Земли (*"Дзёдо"*) на Западе - лучший в мирах край для жизни людей, своего рода буддийский Рай. Через множество новых перевоплощений он исполнил этот обет. Его любимое животное - белый Лунный Кролик (*"Цуки но усаги"*).

Бодхисаттва Каннон. Другое произношение имени - *Кандзэон*, санскритское имя - *Авалокитешвара* ("Внимающий звукам мира"). Бодхисаттва сострадания, давший клятву спасать везде и всюду живые существа, и за это получивший возможность проявляться в *"*тридцати трех обликах". Ближайший сподвижник Амиды. В Китае и Японии почитается в женском облике. В Индии и Тибете - в мужском облике (Далай-лама считается его воплощением). В японском христианстве в XVI веке отождествлялась с девой Марией. Управляет миром животных. Часто изображается с множеством рук - символом возможности спасать неисчислимые множества существ.

Бодхисаттва Дзидзо. Считается покровителем детей и мучающихся в аду, а также путешественников. Маленькие статуи Дзидзо часто ставят у дороги, и на шею им иногда повязывают кусок материи в знак жертвоприношения.

Пять будд сострадания (*Го-Ти*). Именно эти пять божественных существ больше всего помогают людям в достижении Нирваны. Их имена: *Якуси*, *Тахо*, *Дайнити*, *Асукуки* и *Сяка*.

Двенадцать богов-хранителей (*Дзюни-Дзинсё*). Двенадцать богов-охранников великого *Якуси-Нёрая* - Лекаря Душ в буддийской мифологии. Их число соответствует числу месяцев, а потому родившиеся в соответствующий месяц часто считают себя под покровительством соответствующего божества.

Патриарх Дарума. В России Дарума известен как *Бодхидхарма*, создатель школы Дзэн и основатель китайского монастыря *Шаолинь* - будущего центра боевых искусств. Его самоотверженность в достижении избранной цели вошла в поговорку. Согласно легенде, когда его веки от долгого неподвижного сидения в позе медитации стали слипаться, он их вырвал, негодуя на свою слабость.

В Японии есть такой обычай: когда начинаешь делать сложное дело (или просишь у богов чуда), покупаешь статуэтку Дарумы и закрашиваешь ей один глаз, а когда заканчиваешь дело (или получаешь просимое) - второй глаз.

Путь Воина

Эта глава посвящена генерации персонажа. Героями «Темного Закона» являются японские старшеклассники, оказавшиеся в необычных обстоятельствах и заглянувшие за границы обыденной жизни. Все они потомки древних родов, тысячелетиями защищавших Токио. Генерация персонажа происходит в несколько шагов.

Шаг первый

Для начала вы должны выбрать гакуэн (академию) в которой обучается ваш персонаж. Вероятнее всего, он учится в одной академии с остальными персонажами.

Японская школа

Школа в Японии делится на три ступени:

1. Начальная школа (1-6 классы) - *сёгакко*,
2. Средняя школа (7-9 классы) - *тюгакко*,
3. Старшая школа (10-12 классы) - *котогакко*.

Нумерация классов не сквозная, а внутренняя - "первый класс начальной школы", "второй класс средней школы" и так далее. Параллели обычно обозначаются буквами латинского алфавита: 1-А (первая параллель первого класса), 1-В (вторая параллель первого класса) и так далее, или же цифрами: 1-1, 1-2 и так далее.

Начальная и средняя школы в Японии обязательны для всех и бесплатны. Старшая школа не обязательна, но около 95% процентов продолжают учебу по окончании средней школы. 48% закончивших учебу в старшей школе поступают в колледж (обучение в течение 2 лет) или в университет (обучение в течение 4 лет).

Обучение в старшей школе и в университете платно всегда, но в государственных учреждениях оно дешевле. Существуют также платные частные начальные и средние школы. Во всех платных учреждениях можно учиться бесплатно или получить большую скидку, если выиграть конкурс стипендий.

Учебный год

Учебный год в Японии делится на три триместра и начинается 6 апреля. Первый триместр продолжается до 20 июля, затем идут большие летние каникулы, 1 сентября начинается второй триместр, зимние каникулы идут с 26 декабря, и последний, третий, триместр продолжается с 7 января по 25 марта. Затем идут небольшие весенние каникулы, во время которых происходит переход из класса в класс. Точные даты начала и конца триместров бывают разные в разных школах.

Начало учебного года в апреле связано с тем, что в это время в Японии весна вступает в полную силу и начинает цвести сакура.

На время каникул учащиеся получают домашние задания. Иногда они продолжают учиться и на каникулах (на специальных курсах), если недостаточно хорошо учились во время триместров.

Обучение в Японии шестидневное, но каждая вторая суббота считается выходным днем.

Школьная программа

Программа преподавания варьируется от школы к школе, но основывается на стандартах, утвержденных Министерством Образования. Ответственность за финансирование, комплектацию учителями и школьную программу лежит на местных властях.

Учиться в школе начинают в Японии по достижении шести лет. До этого дети обычно ходят в детский сад. К моменту поступления в школу дети должны владеть основами арифметики и уметь читать хирагану и катакану.

В начальной школе дети изучают японский язык, математику, естествознание (физику, химию, биологию), обществоведение (этику, историю, этикет), музыку, изобразительное искусство, физкультуру и домашнее хозяйство. К окончанию начальной школы дети должны, в частности, выучить 1006 символов *кандзи* из 1945 символов государственного перечня.

В средней школе к перечню предметов добавляется английский язык и несколько специальных предметов по выбору. Состав этих предметов зависит от школы.

Программа старших школ немногим более разнообразна, чем программа средних и начальных школ, но ученикам предоставляется больше возможностей для специализации в той или иной области познаний.

Расписание уроков

Начальная и средняя школы обычно находятся в 5-10 минутах ходьбы от дома учащегося. Разумеется, в сельской местности школа может быть и существенно дальше.

Занятия в школе обычно начинаются в половине девятого утра. Каждый понедельник перед началом занятий ученики строятся на "линейку", и перед ними в течение 15 минут выступает директор школы. В прочие дни это время отводится для общешкольных объявлений и отмечания посещаемости. Прилежному посещению школы придается в Японии большое значение.

Продолжительность в старшей школах составляет 50 минут. Между уроками организуются небольшие перемены по 5-10 мин, после четвертого урока (примерно в половине первого) обычно организуется большая перемена на обед - около 60 минут. В начально школе редко бывает больше четырех уроков в день. В средней школе их число может доходить до шести.

В начальной школе домашних заданий нет, в средней же и старшей школе домашние задания бывают очень большими, поэтому, несмотря на наличие выходных, старшие японские школьники - самые занятые люди в стране.

Организация учебы

В Японии за каждым классом закрепляется свой кабинет, который подписывается соответствующей табличкой.

Часто в японских школах нет столовых и раздевалок, поэтому учащимся приходится обедать и вешать одежду в классах.

По окончании уроков ученики сами полностью убирают школу и пришкольные территории. Уборщиц в японских школах нет.

Для школьников часто организуют совместные выезды на природу и экскурсии в древние японские города и храмы. Такие экскурсии обычно продолжаются до трех-четырех дней.

Для большинства средних и старших школ обязательной считается школьная форма. В каждой школе она своя, но на самом деле вариантов не так уж много. Обычно это белая рубашка и темные пиджак и брюки для мальчиков и белая рубашка и темные пиджак и юбка для девочек.

Клубы и курсы

Важной частью обучения в средней школе считается участие в деятельности школьных клубов (*кай*). Обычно их деятельность связана либо со спортом, либо с искусством, проходит по окончании занятий и организуется самими учащимися.

Помимо собственно школы, большинство учеников посещают платные подготовительные курсы-*дзюку*, в которых им помогают лучше подготовиться к сдаче школьных экзаменов. Занятия в дзюку обычно проходят вечером, два-три раза в неделю.

Экзамены

Главная проблема японских школ - это выматывающие экзамены, каждый из которых занимает несколько часов упорного труда и гораздо больше времени в процессе подготовки к нему. Время от времени они становятся причиной самоубийств школьников.

Учащиеся средней и старшей школы сдают экзамены в конце каждого триместра и в середине первого и второго триместров. В середине триместров проводятся экзамены по японскому, математике, английскому, естествознанию и обществоведению. В конце триместров проводятся экзамены по всем изучаемым предметам.

За неделю до начала экзаменов отменяются собрания клубов, чтобы ученики могли подготовиться к экзаменам. Обычно экзамены проходят в форме письменных тестов. Оценки за экзамены ставят по процентной системе. Высшая оценка - 100 баллов.

После средней школы

Переход из средней школы в старшую осуществляется по результатам экзаменов. Сначала на основании его школьной успеваемости учащийся получает список старших школ, в которые у него есть шансы поступить. Затем он сдает переходной экзамен, и на основании его результатов и предыдущей успеваемости решается вопрос о том, в какую старшую школу поступит ученик.

Хорошие ученики попадают в престижные старшие школы, плохие - в захудалые школы для тех, кто не намерен получать высшее образование. Такие школы делают уклон в домоводство, сельское хозяйство и так далее. Карьерных перспектив их выпускники не имеют.

Те, кто не захотел поступить в старшую школу, могут поступить в пятилетние "технические колледжи" - профтехнические училища. Однако поступление в них не так уж и просто - в лучших из них большой конкурс, так как квалифицированные рабочие в Японии высоко ценятся. Некоторые технические колледжи принадлежат крупным фирмам, и их выпускники сразу же устраиваются на работу.

Академии

Кроме обычных государственных школ, существуют еще частные платные школы-академии (*гакуэн*), а также "национальные" школы - школы общегосударственного значения. Для поступления в них нужно сдавать особые экзамены в условиях большого конкурса. С другой стороны, в них лучше образовательные программы, и многие из них дают право внеконкурсного поступления в старшую школу или в университет.

Обычно в школах-академиях обучаются дети японской элиты: политиков, бизнесменов, дипломатов, профессоров известных университетов. Студенты, получившие стипендию для обучения в академиях, часто становятся предметом издевательств одноклассников

Университеты и колледжи

Главный критерий при выборе университета - престижность. Тех, кто смог закончить престижное учебное заведение, берут практически на любую работу. Считается, что способный и прилежный молодой человек может разобраться в любом деле, которое ему поручат.

Вместо университета можно поступить в двухгодичный колледж, дающий специализированное образование. В них поступают около 90% японских девушек и получают там "низовые" женские профессии: медсестры, воспитатели детских садов, учителя начальной школы, квалифицированные домохозяйки, актрисы-сэйю**.**

Поступление в университет проходит в два этапа. На первом выпускники старших школ сдают общенациональный экзамен. По его результатам они подают заявления в выбранный ими университет. Там решается вопрос об их допуске к собственно вступительным экзаменам, которые они затем и сдают.

К числу наиболее престижных университетов относятся государственные университеты Токио, Киото, Осаки, Саппоро, Нагои, Фукуоки, Сэндая, а также частные университеты: *Васэда*, *Кэйо*, *Тюо*, *Мэйдзи* в Токио, Кансайский университет в Осаке и *Рицумэй* в Киото.

Те, кто не сдал экзамены в желаемый университет, могут сдавать экзамены и через год, и через два. В это время абитуриенты либо учатся на специальных курсах-*ёбико*, либо работают, либо совмещают первое со вторым.

В отличие от школы, обучение в университете довольно легкое. Набор дисциплин подбирает себе сам студент, естественно, в определенных рамках. Больших курсовых и дипломных работ, как правило, не бывает - нужно лишь писать отчеты на несколько страниц. Поэтому студенты практически не привлекаются к серьезной научной работе. А если и привлекаются, то как помощники, но не как самостоятельные исследователи. Многие студенты посвящают время обучения поискам работы и живут разнообразными приработками.

После окончания вуза можно поступить в 2-3-годичную аспирантуру и получить после ее окончания ученую степень.

Шаг Второй

Теперь вы должны определиться с семьей, из которой происходит герой. Все герои «Темного Закона» потомки древних родов, тысячелетиями защищавших Японии. Это не значит, что персонаж должен быть из богатой или влиятельной семьи, его род мог обеднеть или связаться с криминалом, или персонажа может даже воспитывать приемные родители, общее правило только одно – персонаж не должен быть из обычной семьи.

Шаг Третий

Затем вы должны выбрать имя для своего персонажа. Подойдите к этому вопросу серьезно.

Японские имена

Современные японские имена состоят из двух частей - фамилии, которая идет первой, и имени, которое идет вторым.

Исключение составляет император и члены его семьи. У них фамилии нет. Девушки, выходящие замуж за принцев, также теряют свои фамилии.

Древние имена и фамилии

До начала Реставрации Мэйдзи фамилии были только у аристократов (*кугэ*) и самураев (*буси*). Все остальное население Японии довольствовалось личными именами и прозвищами.

Женщины аристократических и самурайских семей также обычно не носили фамилий, так как не имели права наследования. В тех случаях, когда фамилии у женщин все-таки были, они не меняли их при вступлении в брак.

Фамилии делились на две группы - фамилии аристократов и фамилии самураев.

В отличие от числа фамилий самураев, число фамилий аристократов практически не увеличивалось с древнейших времен. Многие из них восходили к жреческому прошлому японской аристократии.

Наиболее почитаемыми и уважаемыми кланами аристократов были: *Коноэ*, *Такаси*, *Кудзё*, *Итидзё* и *Годзё*. Все они принадлежали к роду *Фудзивара* и имели общее название - *"Госэцукэ"*. Из числа мужчин этого рода назначались регенты (*сэссё*) и канцлеры (*кампаку*) Японии, а из числа женщин - выбирались жены для императоров.

Следующими по знатности были кланы *Хирохата*, *Дайго*, *Куга*, *Оймикадо*, *Сайондзи*, *Сандзё*, *Имайдэгава*, *Токудайдзи* и *Каоин*. Из их числа назначались высшие государственные сановники. Так, представители клана Сайондзи служили императорскими конюшими (*мэрё но гогэн*). Далее шли уже все остальные аристократические кланы.

Иерархия знатности аристократических родов начала складываться в VI веке и просуществовала до конца XI века, когда власть в стране перешла к самураям. Среди них особым уважением пользовались кланы *Гэндзи* (*Минамото*), *Хэйкэ* (*Тайра*), *Ходзё*, *Асикага*, *Токугава*, *Мацудайра*, *Хосокава*, *Симадзу*, *Ода*. Целый ряд их представителей в разное время были сёгунами (военными правителями) Японии.

Личные имена аристократов и высокопоставленных самураев формировались из двух *кандзи* (иероглифов) "благородного" смысла.

Личные имена самураев-слуг и крестьян часто давались по принципу "нумерации". Первый сын - *Итиро*, второй - *Дзиро*, третий - *Сабуро*, четвертый - *Сиро*, пятый - *Горо* и т.д. Также, кроме *"-ро"*, для этой цели использовались суффиксы *"-эмон"*, *"-дзи"*, *"-дзо"*, *"-сукэ"*,*"-бэ"*.

По вступлении самурая в период юности он выбирал себе другое имя, нежели то, что ему дали при рождении. Иногда самураи меняли свои имена и на протяжении взрослой жизни, например, чтобы подчеркнуть наступление ее нового периода (повышение в должности или переезд на другое место службы). Господин обладал правом переименования своего вассала.

По правилам самурайских поединков перед боем самурай должен был назвать свое полное имя, чтобы противник мог решить, достоин ли он такого соперника. Но в реальности это правило соблюдалось не всегда.

В конце имен девушек из благородных семей добавлялся суффикс*"-химэ"*. Его часто переводят как "принцесса", но на самом деле он использовался по отношению к всем знатным девушкам.

Для имен жен самураев использовался суффикс *"-годзэн"*. Часто их называли просто по фамилии и званию мужа. Личные имена замужних женщин практически использовались только их близкими родственниками.

Для имен монахов и монахинь из благородных сословий использовался суффикс *"-ин"*.

Современные имена и фамилии

В ходе Реставрации Мэйдзи всем японцам были присвоены фамилии. Естественно, что большая их часть была связана с различными приметами крестьянской жизни, особенно с рисом и его обработкой. Эти фамилии, как и фамилии высшего сословия, также обычно составлялись из двух кандзи.

Наиболее распространенные сейчас японские фамилии - *Судзуки*, *Танака*, *Ямамото*, *Ватанабэ*, *Сайто*, *Сато*, *Сасаки*, *Кудо*, *Такахаси*, *Кобаяси*, *Като*, *Ито*, *Мураками*, *Оониси*, *Ямагути*, *Накамура*, *Куроки*, *Хига*.

Мужские имена изменились меньше. Они все также часто зависят от "порядкового номера" сына в семье. Часто используются суффиксы *"-ити"* и *"-кадзу"*, означающие "первый сын", а также суффиксы *"-дзи"* ("второй сын") и *"-дзо"* ("третий сын").

Имена, содержащие *"син"*, обычно считаются неудачными и несчастливыми, потому что *"син"* по-японски - "смерть".

Большинство японских женских имен заканчиваются на *"-ко"* ("ребенок") или *"-ми"* ("красота"). Девочкам, как правило, даются имена, связанные по смыслу со всем красивым, приятным и женственным. В отличие от мужских имен, женские имена обычно записываются не кандзи, а хираганой**.**

Некоторые современные девушки не любят окончание "-ко" в своих именах и предпочитают его опускать.

По закону, принятому во времена императора Мэйдзи, после заключения брака муж и жена обязаны принять одну фамилию.

После смерти японец получает новое, посмертное имя (*каймё*), которое пишется на особой деревянной табличке (*ихай*). Эта табличка считается воплощением духа усопшего и используется в поминальных обрядах. Каймё и ихай покупаются у буддийских монахов - иногда еще до смерти человека.

Именные суффиксы

В японском языке существует целый набор так называемых *именных суффиксов*, то есть, суффиксов, добавляемых в разговорной речи к именам, фамилиям, прозвищам и другим словам, обозначающим собеседника или третье лицо. Они используются для обозначения социальных отношений между говорящим и тем, о ком говорят. Выбор суффикса определяется характером говорящего (нормальный, грубый, очень вежливый), его отношением к слушателю (обычная вежливость, уважение, заискивание, грубость, высокомерие), их положением в обществе и ситуацией, в которой происходит беседа (один на один, в кругу близких друзей, между коллегами, между незнакомыми людьми, на людях). Далее следует список некоторых из этих суффиксов (в порядке возрастания "уважительности") и их обычные значения.

-тян (chan) - Близкий аналог "уменьшительно-ласкательных" суффиксов. Обычно используется по отношению к младшему или низшему в социальном смысле, с которым складываются близкие отношения. В использовании этого суффикса чувствуется элемент "сюсюканья". Обычно используется при обращении взрослых к детям, парней к любимым девушкам, подружек друг к другу, маленьких детей друг к другу. Употребление этого суффикса по отношению к не очень близким людям, равным говорящему по положению, - невежливо.

-кун (kun) - Аналог обращения "товарищ". Чаще всего используется между мужчинами или по отношению к парням. Указывает, скорее, на некоторую "официальность", тем не менее, близких отношений. Также может использоваться по отношению к младшим или низшим в социальном смысле, когда на этом обстоятельстве не нужно заострять внимание.

-без суффикса – Означает близкие отношения. Обычное обращение взрослых к детям-подросткам, друзей друг к другу и т.д. Если же человек вообще не пользуется суффиксами, то это явный показатель грубости. Обращение по фамилии без суффикса - признак фамильярных, но "отстраненных" отношений (характерный пример - отношения школьников или студентов).

-сан (san) - Аналог русского обращения на «вы». Общее указание на уважительное отношение. Часто используется для общения с незнакомыми людьми, или когда все

остальные суффиксы не подходят. Используется по отношению к старшим, в том числе к старшим родственникам (братьям, сестрам, родителям). .

-си (shi) - "Господин", используется исключительно в официальных документах после фамилии.

-фудзин (fujin) - "Госпожа", используется исключительно в официальных документах после фамилии.

-кохай (kouhai) - Обращение к младшему. Особенно часто - в школе по отношению к тем, кто младше, чем говорящий.

-сэмпай (senpai) - Обращение к старшему. Особенно часто - в школе по отношению к тем, кто старше, чем говорящий.

-доно (dono) - Редкий суффикс. Уважительное обращение к равному или высшему, но незначительно отличающемуся по положению. В настоящее время считается устаревшим и практически не встречается в общении. В древности активно использовался при обращении самураев друг к другу.

-сэнсэй (sensei) - "Учитель". Используется по отношению к собственно учителям и преподавателям, а также к врачам и политикам.

-уэ (ue) - "Старший". Редкий и устаревший уважительный суффикс, использующийся по отношению к старшим членам семьи. Не используется с именами - только с обозначениями положения в семье ("отец", "мать", "брат").

-сама (sama) – Очень уважительное обращение. Обращение к богам и духам, к духовным авторитетам, девушки к возлюбленному, слуг к высокородным хозяевам, и т. д.

Шаг Четвертый

Определитесь с личностью вашего персонажа. Какой у него характер? Какие интересы и увлечения? Как он относится к окружающим его людям и к своей жизни?

Шаг Пятый

Определите, при каких обстоятельствах персонаж обрел силу или столкнулся с потусторонним. Случилось ли это, когда он был вместе с остальными игровыми персонажами? Как эти события повлияли на персонажа?

Шаг Шестой

Теперь можно приступать к определению игровых характеристик вашего персонажа. В рамках системы «Темного Закона» у каждого персонажа есть шесть атрибутов.

Сила – физическая сила персонажа.

Ловкость – скорость реакции, ловкость и гибкость персонажа

Выносливость – стойкость персонажа, его способность переносить травмы и неблагоприятные внешние факторы

Интеллект – умственные способности персонажа, его память и способность к логическому мышлению.

Воля – сила воли и характера персонажа

Обаяние – совокупность внешности персонаж и его способности располагать людей к себе.

Каждый атрибут имеет значения от 1 до 6:

1 – низко

2 – посредственно

3 – выше среднего

4 – хорошо

5 – отлично, максимальное значение для обычных людей

6 – выше человеческого уровня, максимальное значение атрибута

При генерации каждый персонаж получает 21 очко для распределения между атрибутами.

Шаг Седьмой

Теперь вы должны выбрать навыки вашего персонажа. Все навыки разделены на три группы: Повседневные, Воинские искусства и Тайные Искусства и два типа Простые и Специальные. Простые навыки персонаж может использовать даже если не имеет ни одной единицы в их значении, хотя при этом он получает модификатор -2. Специальные навыки нельзя использовать, если персонаж ими не владеет. Навыки также имеют значение от 1 до 6.

1 – базовые познания

2 - персонаж владеет навыком посредственно

3- персонаж владеет навыком хорошо

4 – персонаж владеет навыком очень хорошо

5 - персонаж владеет навыком великолепно максимальное значение для обычных людей.

6 – персонаж достиг вершины в этом навыке

Повседневные навыки

Наблюдательность (Обычный) – этот навык отвечает за остроту восприятия и наблюдательность персонажа.

Атлетика (Обычный) – этот навык отвечает за спортивную подготовку и форму персонажа.

Скрытность (Обычный) – этот навык отвечает за умение персонажа прятаться и скрываться.

Реакция (Обычный) – этот навык отвечает за скорость реакции и рефлексы персонажа

Хитрость (Обычный) – этот навык отвечает за способность персонажа лгать и вводить в заблуждение

Убеждение (Обычный) – этот навык отвечает за способность персонажа убеждать других в своей правоте.

Образование (Обычный) – этот навык характеризует общие академические познания персонажа.

Наука (Специальный) – этот навык отвечает за познания персонажа в естественных науках.

Медицина (Специальный) – этот навык характеризует познания персонажа в медицине и его способность оказания помощи раненным.

Искусство (Специальный) – этот навык характеризует способности персонажа в одном выбранном художественном искусстве.

Воинские традиции Японии

Самураи

Слово *"самурай"* происходит от древнего глагола *"самурау"* - "служить". Таким образом, "самурай" - это "служивый", "слуга". Другое популярное в Японии слово, обозначающее самурая - *"буси"* ("воин"). Отсюда *"бусидо"* - "Путь Воина".

Как особое сословие самураи существовали на протяжении всей истории Японии. Первоначально они были в услужении аристократических родов, корни которых лежали в древнейшей японской иерархии жрецов. В конце эпохи Хэйан крупнейшие кланы самураев обрели самостоятельный политический и военный вес, и аристократам уже нечего было им противопоставить. В течение веков одни самурайские кланы сменяли другие, сражаясь за титул сёгуна - военного правителя страны.

Основой идеологии самураев стали дзэн-буддизм и складывающееся веками учение бусидо, базирующееся на конфуцианстве. Во главу угла оно ставило полное подчинение самурая своему господину. Последнее не означало готовность подчиненного совершить любую подлость и злодеяние по слову повелителя. Если самураю отдавался заведомо преступный приказ, то он должен был смиренно пытаться переубедить господина. Если же это было невозможно - совершить *сэппуку* - ритуальное самоубийство. Также самурай должен был совершать самоубийство в случае "потери лица" - когда он был чем-либо опозорен.

Идеологический смысл сэппуку заключался в том, что, вскрывая живот, воин обнажал перед всем миром свою душу и давал возможность судить себя по тем законам, по которым будет угодно его господину. Важно понимать, что сэппуку - это не самоубийство в обычном смысле слова. Все классики бусидо постоянно подчеркивали различие между "недостойной" и "достойной" смертью. Во втором случае это смерть, в которой есть

смысл (очищение рода, указание господину на его ошибки, выполнение приказа господина). В первом же - это бессмысленная смерть, пусть даже и в бою.

Могущество самурая определялось доходом от пожалованных ему земель. Чем больше был этот доход, тем больший отряд мог привести самурай в армию господина. Пожалованные земли не воспринимались как реальная собственность самурая. Они могли быть легко отняты или переданы другому воину.

Важнейшим богатством для самурая были лошади. Природные условия Японии плохо приспособлены для выращивания этих животных, поэтому позволить себе содержать лошадей мог только состоятельный самурай.

От всех прочих самураи отличались двумя вещами - особой прической с выбритым лбом и зачесанными назад волосами и правом носить два меча - большой и малый**.** Право носить малый меч имели все совершеннолетние мужчины.

До начала правления клана Токугава самураем мог стать любой достаточно удачливый человек, в том числе и крестьянин, и горожанин. Четкого разделения между кастами тогда еще не было, а звание самурая присваивал князь за какие-либо военные заслуги. Среди самураев проводились своего рода "соревнования" с награждениями, скажем, первого взобравшегося на стену вражеской крепости или первого воина, вступившего в бой с противником.

Принято считать самураев мастерами не только меча, но и кисти. Действительно, многие самураи из влиятельных семей получали неплохое образование, умели писать стихи, практиковали каллиграфию и чайную церемонию и т.д. Конечно, самураи из семей бедных и незнатных отличались этим далеко не всегда.

Часто считается, что самураи военных периодов истории Японии руководствовались бусидо в том виде, в каком оно было описано в книгах вроде *"Сокрытое в листве"* [Hagakure] *Ямамото Цунэтомо* или *"Книге пяти колец"* [Gorin no Sho] *Миямото Мусаси*. Это не вполне соответствует действительности.

Дело в том, что эти и им подобные книги были написаны в поздние времена, когда самураи, оставаясь военным сословием, практически не воевали. Как, кстати, и авторы этих книг. Их представление о военном искусстве большей частью было подчерпнуто из хроник, легенд, рассказов престарелых очевидцев (речь именно именно о военном искусстве, а не об искусстве одиночных поединков).

Писалась такого рода литература для того, что закрепить в письменном виде и передать последующим поколениям военное искусство, которому в современной жизни места нет. Однако из этого отнюдь не следует, что древние воины действительно руководствовались правилами, выведенными самураями-писателями в период Токугава.

В реальности же все обстояло несколько иначе. То, на основании чего формулировались принципы бусидо - высшие достижения, подвиги наиболее выдающихся воинов. Очевидно, что, раз этот подвиг запомнился очевидцам, в целом самураи вели себя далеко не так героически. Однако подвиг фиксировался в хронике и действительно служил предметом изучения, преклонения и подражания для следующих поколений.

Возникла парадоксальная ситуация - наиболее суровые и строгие правила бусидо стали общеизвестны и канонизированы тогда, когда потеряли практический смысл. В разгар

периода гражданских войн самураи считали для себя вполне возможным поменять господина, но когда войны кончились - это стало считаться страшным позором, хотя теперь уже не угрожало жизни господина.

Поэтому не стоит рассматривать книги по бусидо как учебник по повседневной жизни самураев древности. Это лишь идеал, к которому стремились и которого достигали лучшие из них.

Ниндзя

Несмотря на то, что о ниндзя известно довольно много, определенно писать о них довольно трудно. Слишком уж много легенд о них бытует в Японии и за ее пределами.

Ниндзя (или *"синоби"* - "прячущиеся") - это те же самураи, но наделенные несколько другим кругом задач. Если самураи должны были воевать за своего господина лицом к лицу с противником, то ниндзя занимались шпионажем и терроризмом, отслеживая передвижения войск противника и совершая покушения на его полководцев.

Изначально ниндзя становились самураи пограничных земель, находившихся на границе с землями противника. Затем специфика их подготовки вызвала необходимость выделения из массы остальных "буси". Объединившись в кланы, ниндзя предлагали свои услуги то одним, то другим князьям, выполняя самые разнообразные поручения и распространяя о себе легенды.

Кое-что в этих легендах было правдой, многое - ложью или полуправдой. Так, насколько мы можем об этом судить, ниндзя редко носили черные одежды, в которых они изображаются, поскольку лучший способ остаться незамеченным - это одеваться как все. Мало кто из них действительно был мастером боевых искусств, поскольку им это было не нужно, и мало кто из них мог в открытом бою рассчитывать на победу над самураем. Также, видимо, *ниндзя-то* (некий особый "меч ниндзя") - это позднейшее литературное "изобретение". В реальности ниндзя пользовались обычными короткими мечами. Их основным козырем была внезапность, а также активное использование метательного (*"сюрикэн"* и дротик) и отравленного оружия.

Объединяя Японию, Ода Нобунага уничтожил основные поселения ниндзя в провинциях *Кога* и *Ига*. Оставшиеся в живых ниндзя в период правления клана *Токугава* переквалифицировались в сотрудников *О-мэцукэ* (тайной полиции) и шпионов, выведывавших секреты ремесленников.

Воинские Искусства

Дзюдзюцу (Обычный) - это не единое искусство, а множество школ по всей Японии, практикующих различные виды рукопашного боя.

Корни большинства школ дзюдзюцу уходят в глубокую древность. Современные формы они приобрели во времена правления Токугава, когда воины начали зарабатывать себе на жизнь преподаванием боевых искусств.

В сознании японцев дзюдзюцу связано также с понятием "колдовство". Великие воины древности считались также умелыми колдунами.

Кэндо (Специальный) - это искусство боя на мечах. Кэндо всегда было важной частью подготовки японского воина, а во времена Токугава стало сердцем этой подготовки. Именно тогда были созданы современные разновидности тренировочного оружия (бамбуковый *синай* и деревянный *боккэн*), а также защитные доспехи.

В период Мэйдзи кастовое деление было уничтожено, а ношение мечей - запрещено. Исключение было сделано только для офицеров, которые носили примитивные стальные шашки, использовавшиеся только как церемониальное оружие. Преподавание кэндо было запрещено.

В 1895 году, после Японо-китайской войны, была создана Всеяпонская федерация боевых искусств, которая занялась введением боевых искусств в школьный курс физкультуры и пропагандой этих искусств как составляющих элементов национального японского духа.

Во время оккупации Японии все боевые искусства были запрещены снова именно как часть идеологии японского национализма. Однако уже в 1952 году была создана Всеяпонская Федерация кэндо, и началось его преобразование в обычный вид спорта, сохранивший, впрочем, множество изначальных церемоний.

Сейчас кэндо не только популярный вид спорта в Японии, но и часть физкультурной программы японских школ.

Кюдо (Специальный) - искусство стрельбы из лука. Как и кэндо, оно практиковалось воинами древности, как и кэндо, оно было забыто после Реставрации Мэйдзи. В 1949 году была создана Всеяпонская Федерация кюдо, и началось его возрождение как популярного вида спорта.

В древние времена использовались луки разного размера. В современном спортивном кюдо используется стандартный японский композитный лук из дерева и бамбука длиной 2,21 м. Мишени размещаются на расстоянии 22 или 60 м. Кроме меткости, оценивается также грациозность движений лучника. Поэтому кюдо - популярный женский спорт и часть школьной физкультурной программы.

Кобудзюцу (Обычный) - общее название боевых искусств тех школ, в которых обучают поединку с использованием "нестандартного" оружия - шестов, посохов, вееров, дубинок, сельскохозяйственного инвентаря.

Огнестрельное оружие (Обычный) – навык, отражающий умение персонажа пользоваться огнестрельным оружием.

Тайные искусства

Тайные искусства построены на использовании жизненной энергии (Ки) человека. Все они являются специальными навыками и им нельзя обучиться самостоятельно, лишь очень немногие владеют ими. Тайные искусства разделены на два типа: Силы и Науки

Силы

Силам нельзя научиться. Люди либо владеют ими с рождения, либо же обрели во время инцидента, потрясшего Токио и нарушившего течение энергии Ки. Персонаж не может владеть более чем одной Силой.

Хо Рю – мистическая власть над огнем.

Фу Рю – мистическая власть над ветром

Ку Рю – мистическая власть над силой молнии и электричества

Ки Рю – сила, построенная на использовании чистой энергии Ки

Науки

Науки являются сложными оккультными практиками, дающими недоступные простому человеку знания и способности. Любой человек может теоретически научиться Наукам, но это требует большого времени и доступа к тайным знаниям. Персонаж не может владеть более чем одной Наукой, но может сочетать одну Науку и одну силу.

Оммедо – древнее даосское искусство колдовства, позволяющее лечить, предсказывать будущее и призывать духов.

Кудзи-ин – тайное искусство школы эзотерического буддизма, дающее возможность изгонять демонов и защищать себя от чужого колдовства.

Всего на распределение между навыками персонажу выдается 40 свободных очков. Персонаж может также поднимать на свободные очки атрибуты по цене 5 свободных очков за один пункт в атрибуте, но как минимум половину свободных очков он обязан потратить на навыки.

Вторичные характеристики

Персонаж кроме основных владеет также рядом вторичных характеристик, а именно:

Стойкость – характеристика, отвечающая за стойкость персонажа к ошеломляющему вреду. Имеет два значения, первое обозначает, какого объема повреждений будет достаточно для выведения персонажа из строя на один ход, второе отражает объем повреждений, необходимый для нокдауна персонажа. Зависит от Выносливости:

Выносливость 1 – 10/25

Выносливость 2-3 – 20/35

Выносливость 4-5 – 30/50

Выносливость 6 – 40/60

Здоровье – характеристика отвечающая за стойкость персонажа к травмам и ранам. Первое значение, это объем повреждений, которые достаточны для того, чтобы нанести микротравму персонажу, второе – легкую травму, третье – легкую травму, четвертое – тяжелую травму, пятое – критическую травму и шестое, это объем повреждений, достаточный для убийства персонажа. Также зависит от Выносливости.

Выносливость 1 – 1/2/10/20/25

Выносливость 2-3 – 1/4/12/25/30

Выносливость 4-5 – 1/6/15/30/35

Выносливость 6 – 1/10/25/45/50

Ки – жизненная энергия персонажа. От значения Ки зависит эффективность сверхъестественных способностей персонажа. Базовое значение Ки для игровых персонажей равно 5, но может быть повышено, по цене 5 свободных очков за один пункт Ки.

Искусство Инь и Янь

Эта глава посвящена игровой механике Темного Закона. В основе игровой механики Темного закона лежит бросок двух шестигранных костей (к6). К выпавшему результату добавляются значение атрибута и соответствующего навыка, после чего итоговый результат сравнивается со Сложностью действия. Если итоговый результат равен или превышает сложность, то попытка успешна, если меньше, то попытка закончилась неудачей. Сложность зависит от заявки:

Простое действие – Сложность 7-9

Обычное действие средней сложности – Сложность 10-12

Сложное действие – Сложность 13-15

Очень сложное действие – Сложность 16-19

Героическое действие на грани возможного – Сложность 20 и выше.

Бой

Бой разбит на раунды, каждый из которых длится около трех секунд, в начале каждого раунда проводится проверка на Инициативу, чтобы определить очередность действий персонажей. Проверка на инициативу представляет собой бросок 2к6 + Ловкость + Реакция.

При атаке в ближнем бою персонажа должен провести проверку 2к6 + Ловкость + Дзюдзюцу/Кэндо/Кобудзюцу (в зависимости от типа атаки). Если цель решает уклониться, то Сложность попадания равняется 2к6 + Ловкость + Реакция цели, если цель решает парировать удар, то сложность попадания равняется 2к6 + Ловкость + Кэндо/Кобудзюцу (в зависимости от оружия, которым цель решает парировать удар) или же 2к6 + Ловкость + Дзюдзюцу (если цель решает парировать удар голыми руками). Если цель не пытается парировать или уклониться, попадание автоматическое.

В дистанционном бою для успешного попадания персонаж должен произвести проверку 2к6 + Ловкость + Кюдо/Огнестрельное оружие со сложностью 10 (если цель не пытается уклониться), либо 2к6 + Ловкость + Реакция Цели (если цель пытается уклониться). Большая дистанция или плохое освещение могут дать дополнительный модификатор от -1 до -4.

Повреждения

Каждая атака наносит урон, который измеряются в количестве к6. Итоговые повреждения равняются сумме, выпавшей на кубиках. Повреждения делятся на ошеломляющие и смертельные. Ошеломляющие повреждения выводят персонажа из строя, в то время как смертельные приводят к получению травм и ранений.

Ранения

Персонаж получает ранения, когда ему наносят смертельные повреждения. Объем повреждений, необходимый для нанесения ранений зависит от Здоровья персонажа. Ранения дают отрицательные модификаторы на все действия, которые предпринимает персонаж.

Микротравма – не дает отрицательных модификаторов

Легкая – дает модификатор -2 на все действия.

Тяжелая – дает модификатор -4 на все действия. Повторное получение тяжелой травмы приводит к получению критической травмы.

Критическая – дает модификатор -8 на все действия. Повторное получение критической травмы приводит к смерти персонажа. Без медицинской помощи персонаж умрет.

Техники боевых искусств

Боевые искусства имеют ряд дополнительных техник. Использовать их могут только персонажи со значением соответствующего воинского искусства не ниже трех.

Техники Дзюдзюцу

Простой удар наносит ошеломляющие повреждения, равные Силе персонажа.

Удар ногой – персонаж наносит урон равный Силе +1. Персонаж получает модификатор -1 к применению Дзюдзюцу.

Сильный удар – персонаж наносит урон, равный Силе +2. Персонаж получает модификатор -2 к применению Дзюдзюцу.

Точный удар – персонаж парирования такого удара будет иметь модификатор -2. Персонаж получает модификатор -1 к применению Дзюдзюцу.

Смертоносный удар – персонаж наносит смертельный урон, равный своей Силе. Персонаж получает модификатор -2 к применению Дзюдзюцу.

Отражение – персонаж может парировать атаку оружием голыми руками. Персонаж получает модификатор -2 к парированию.

Техники Кэндо и Кобудзюцу

Сильный удар – +2 к урону от атаки. Персонаж получает модификатор -2 к применению Кэндо/Кобудзюцу.

Точный удар – персонаж парирования такого удара будет иметь модификатор -2. Персонаж получает модификатор -1 к применению Кэндо/Кобудзюцу.

Техники Кюдо

Точный выстрел - +2 к урону от попадания. Персонаж получает модификатор -2 к применению Кюдо.

Двойной выстрел – персонаж выпускает сразу две стрелы. Персонаж получает модификатор -2 к применению Кюдо.

Оружие

Все оружие имеет две основных характеристики: наносимый урон и требуемая для владения оружием Сила. Если Сила персонажа ниже требуемой, то он может пользоваться этим оружием, но за каждый недостающий пункт Силы он получает модификатор на попадание -1. Урон от оружия также уменьшается на -1 за каждый недостающий пункт Силы. Если Сила персонажа больше требуемой, то за каждый пункт Силы, превышающий требуемое значение, урон повышается на 1. Все оружие наносит смертельные повреждения, если в его описании не сказано обратное.

Японские мечи

С установлением в 1603 году Сёгуната Токугава военное искусство как искусство "победы любой ценой" отошло в прошлое. Оно стало самодостаточным искусством самосовершенствования и спортивного соревнования. Поэтому физическую силу мастеров владения копьем заменило мастерство владения мечом (*кэндзюцу*).

Именно в этот период самурайский меч стал считаться "душой самурая". Он затачивается с одной, выпуклой, стороны, а вогнутая сторона служит своего рода "щитом" во время фехтования. Особые технологии многослойной ковки делают меч поразительно крепким и острым. Его производство очень долго и трудоемко, поэтому даже совершенно новый меч всегда стоил огромные деньги. Древний же меч, созданный великим мастером, - целое состояние. Распределение мечей между сыновьями всегда оговаривалось специальной строкой в завещаниях самураев.

Танто - кинжал или нож длиной до 30 см.

Урон: 4 Требуемая Сила: 1.

Вакидзаси Сёто или Кодати - малый меч (от 30 до 60 см).

Урон: 5 Требуемая Сила: 2.

Тати - большой меч (от 60 см), носившийся острием вниз.

Урон: 6 Требуемая Сила: 2.

Катана или **Дайто** - большой меч, носившийся острием вверх.

Урон: 7 Требуемая Сила: 3.

Нодати или **О-дати** - сверхбольшой меч (от 1 м и до 1,5-1,8 м), носившийся за спиной.

Урон: 9 Требуемая Сила: 4.

Боккэн – деревянный меч, используемый для тренировок

Урон: 7 Требуемая Сила: 2. Повреждения ошеломляющие.

Юми - это древнейшее японское оружие. Он активно использовался еще в доисторические времена. Стрельба из лука традиционно была известна в двух видах - как важная часть синтоистских обрядов (*кюдо* - "Путь лука") и собственно как военное искусство (*кюдзицу* - "Искусство стрельбы из лука"). Первое, как правило, практиковали аристократы, второе - самураи.

Японский лук асимметричный, верхняя половина примерно в два раза длиннее нижней. Длина лука - 2 м и более. Традиционно плечи лука делаются композитно, то есть, наружная часть - деревянная, а внутренняя - бамбуковая. В результате этого стрела практически никогда не летит прямо, что делает точное прицеливание делом большой практики. Обычная дистанция прицельного полета стрелы - около 60 метров, для мастера - до 120 метров.

Часто наконечники стрел делались полыми, чтобы при полете они издавали свистящие звуки. Считалось, что это отпугивает злых духов.

В древние времена существовали луки, которые натягивались не одним человеком, а несколькими (известны луки, которые натягивали семь человек!). Эти тяжелые луки использовались не только против людей, но и в морских сражениях для уничтожения лодок противника.

Урон: 6. Требуемая Сила: 3.

Тренировочные, небоевые стрелы для лука наносят урон 3.

Яри - XVI веке в Японии получили распространение европейские мушкеты, завезенные из Португалии. Они снизили значение кюдзицу практически до нуля. Одновременно с этим поднялось значение копья (*яри*). Поэтому период Гражданской Войны называют Эпохой Копья.

Урон: 6 Требуемая Сила: 3.

Бо - боевой шест. В настоящее время используется как спортивное оружие. Существует во множестве вариантов различной длины (от 30 см до 3 м) и сечения (от круглого до шестиугольного).

Урон: 6 Требуемая Сила: 2. Повреждения ошеломляющие.

Кайкэн - женский боевой нож. Использовался девушками из знатных семей как оружие для самоубийства при покушении на их честь.

Урон: 3 Требуемая Сила: 1.

Нагината - японская алебарда. Шест с прикрепленным к нему плоским лезвием. Изначально использовалась пехотинцами для повреждения ног коней противника. В XVII

веке стала считаться оборонительным оружием девушек из самурайских семей. Обычная длина нагинаты составляет около 2 м.

Урон: 8 Требуемая Сила: 2.

Тэссэн (Дансэн утива) - боевой веер. Веер со стальными спицами. Оружие военачальников. Использовался по прямому назначению, а также как небольшой щит. Иногда спицы затачивались, и тогда такой веер можно было применять как боевой топор.

Урон: 3 Требуемая Сила: 1.

Бита – бейсбольная бита.

Урон: 6 Требуемая Сила: 2. Повреждения ошеломляющие.

Огнестрельное оружие

Полицейский револьвер – мелкокалиберный револьвер, используемый полицией.

Урон: 5 Требуемая Сила: 2.

Кольт калибра .45 – крупнокалиберный пистолет производства США. Популярное оружие у Якудзы.

Урон: 7 Требуемая Сила: 2.

Дробовик – помповый дробовик.

Урон: 8 Требуемая Сила: 3.

Тайные искусства

При использовании всех сверхъестественных способностей используется проверка 2к6 + Ки + Искусство. Неудача провекрки приводит к потере одного очка Ки из-за перенапряжения. Очко Ки восстанавливается каждый час сна или медитации или каждые четыре часа активной деятельности. Некоторые техники требуют вложения одного очка Ки. Кроме того, персонаж может вложить очко Ки, чтобы получить модификатор +4 к проверке.

Техники Хо Рю

Власть над огнем – персонаж может управлять источниками огня вокруг себя, заставляя их гореть сильнее или наоборот слабее. Сложность 10.

Огненный удар – персонаж наносит повреждения огнем. Урон равен Ки + Хо Рю. Сложность 14

Огненный щит – персонаж создает вокруг себя огненный щит, дающий защиту в количество кубиков, равное своему Ки. Против огня щит защищает в два раза лучше. Всякий, кто касается щита, получает урон, равный Ки мистика. Сложность 14.

Техники Фу Рю

Поток ветра – персонаж направляет сильный поток ветра, любой, кто попадает под него, должен произвести успешную проверку 2к6 + Сила + Атлетика со Сложностью 12 или будет отброшен. Сложность 12

Барьер ветра – персонаж создает вокруг себя барьер из ветра, который отклоняет все баллистические атаки, направленные в него. Все баллистические атаки, направленные в персонажа получают модификатор -6.

Режущий ветер – персонаж атакует цель потоками ветра, разрезающими ее на части. Урон равен Ки + Фу Рю Сложность 14.

Техники Ку Рю

Электрический щит - персонаж создает вокруг себя электрический щит, дающий защиту в количество кубиков, равное своему Ки. Против электричества щит защищает в два раза лучше. Всякий, кто касается щита, получает урон, равный Ки мистика. Сложность 14.

Перегрузка – персонаж может вывести из строя любой электронный прибор. Сложность 10.

Молния – персонаж атакует цель электрическим разрядом. Урон равен Ки + Ку Рю. Сложность 14.

Техники Ки Рю

Телекинез – персонаж может перемещать предметы усилием воли, а также использовать их для атаки. Урон от атаки равен Ки + 1-4 (в зависимости от метаемого предмета), повреждения ошеломляющие.

Левитация – персонаж способен подниматься в воздух.

Щит - персонаж создает вокруг себя кинетический щит, дающий защиту в количество кубиков, равное своему Ки. От всех кинетических атак (включая огнестрельное оружие) защищает в два раза лучше. Сложность 14.

Техники Оммедо

Предсказания – составив гороскоп и изучив расположение звезд, персонаж может сделать предсказание. Сложность 14.

Лечение – персонаж способен излечить раны другого персонажа. Излечение тяжелой раны будет иметь Сложность 12, критической – 16.

Кеккай – персонаж может поставить мистический барьер, непроницаемый для духов. Сложность 16, требует траты одного очка Ки.

Вызов Шики – персонаж может вызвать и подчинить своей воле духа. Подчинение каждого Шики требует жертвы одного постоянного очка Ки. Шики обычно появляется в форме животного и имеет навык одной из Сил, равный 4.

Шики адептов Темного Закона называются Кидоушю, они не способны принимать форму животного, вместо этого они вселяются в предметы.

Проклятие – персонаж проклинает цель на смерть. Для этого персонаж должен знать настоящее имя жертвы и дату ее рождения. Персонаж проводит проверку 2к6 + Ки + Оммедо против 3к6 + Ки жертвы. Если жертва проваливает эту проверку, то умирает. Техника требует траты одного очка Ки. Сложность 14.

Техники Кудзи-ин

Изгнание – персонаж наносит повреждения демону или духу, равные Ки + Кудзи-ин. Не действует на обычных существ. Техника требует траты одного очка Ки. Сложность 14.

Левитация – персонаж может левитировать. Сложность 14.

Защита – сложность любых сверхъестественных атак, направленных на персонажа увеличивается на 4. Сложность 12.

Темный Закон

Темный Закон, это общее название для всех нечестивых мистических учений и техник. Буддисты считают, что у человека есть три пути - Белый Путь из мира людей в мир богов, Темный путь из мира людей в мир адов и путь освобождения. Темный путь - это путь вкушения трех ядов - ненависти, заблуждения и жадности. Следуя темным путем сознательно, ты лишаешься права на путь освобождения. Конечная цель Темного Закона всегда одна – стать демоном самому.

Опыт

В конце каждой игровой сессии, каждый персонаж получает от 1 до 6 количество очков в зависимости от качества отыгрыша и достижений персонажа. Эти очки можно тратить на повышение атрибутов и навыков.

Чтобы повысить значение атрибута или значение Ки, необходимо потратить (Текущее значение атрибута)*5 очков опыта.

Чтобы повысить значение навыка, необходимо потратить (Текущее значение навыка)*3 очков опыта.

Десять Тысяч Демонов

Иной мир это дом для тысяч демонов и духов. Иногда барьер между нашими мирами истончается, и тогда существа с той стороны могу проникнуть в наш мир. В этой главе будут описаны некотоые демоны и духи, которые могут встретиться персонажем в токийской ночи.

Они. Большие злобные клыкастые и рогатые человекоподобные демоны. Несмотря на свой внешний вид, очень хитры и умны, могут превращаться в людей. Любят человеческое мясо. Считается, что люди, не контролирующие свой гнев, могут превратиться в они. Особенно это относится к женщинам.

Сила: 6

Ловкость: 4

Выносливость: 4

Интеллект: 4

Воля: 3

Обаяние: 1

Дзюдзюцу: 3. Удар Они наносит смертельные повреждения.

Кобудзюцу: 3

Реакция: 3

Скрытность: 1

Атлетика: 4

Особые свойства: способны принимать вид людей.

Призраки (*Юрэй* и *онрё*). Души умерших и погибших, не находящие себе покоя. По проявлениям сходны с о-бакэ, но могут быть успокоены. *Юрэй* - души погибших, не осознавшие, что умерли, и потому являющиеся на месте гибели. *Онрё* - души несправедливо обиженных, преследующие своих оскорбителей.

Сила: 4

Ловкость: 4

Выносливость: 5

Интеллект: 2

Воля: 3

Обаяние: 1

Дзюдзюцу: 2 Атака призрака наносит смертельные повреждения.

Реакция: 4

Скрытность: 4

Атлетика: 1

Шибито – шибито представляют собой мертвые тела, оживленные нечестивым колдовством.

Сила: 5

Ловкость: 1

Выносливость: 6

Интеллект: 0

Воля: 0

Обаяние: 0

Дзюдзюцу: 1 Удар шибито наносит смертельные повреждения.

Реакция: 1

Атлетика: 2

Аякаси

Аякаси, это общее название для злых духов, не принадлежащих этому миру. Аякаси бесчисленное количество разновидностей ниже будет приведен только один пример.

Земляной Паук – эта огромная паукообразная тварь превращает свои жертвы, после того, как выпивает из них все соки, в шибито и использует их для охоты на живых.

Сила: 5

Ловкость: 4

Выносливость: 5

Интеллект: 2

Воля: 3

Обаяние: 0

Дзюдзюцу: 3. Атака Земляного Паука наносит смертельные повреждения.

Реакция: 4

Скрытность: 5

Атлетика: 5

Особые свойства: способен превращать свои жертвы в шибито.

Падшие

Падшие, это люди, обретшие силу, которые попали под власть Темного Закона. Они генерируются по тем же правилам, что и игровые персонажи, хотя количество очков на атрибуты и навыки может быть увеличено или уменьшено в зависимоси от персонажа.